GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE ◆ NINTENDO DS

05/05 Ausgabe 97 € 3,30
Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75; Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NINTENDO-MAGAZIN

NINTENDO REVOLUTION

ENDLICH: Erste Details zum GameCube-Nachfolger!

JAMES BOND 007
LIEBESGRÜSSE AUS MOSKAU

ENTHÜLLT: Der GameCube-Action-Kracher mit Sean Connery

DIE SAGA GEHT WEITER
THE LEGEND OF ZELDA

SENSATIONELL: Brandheiße Infos und geniale Bilder zum neuen GameCube-Abenteuer auf vier Seiten!

ZWEI SCREENS = DOPPELTE LEISTUNG?
NFS UNDERGROUND 2
PROBEFAHRT: Zündet EAs Racing-Serie auch auf dem Nintendo DS den Turbo?

STEALTH ACTION PAR EXCELLENCE
SPLINTER CELL 3
4-SEITEN-TEST: Darum schleicht sich Sam Fisher an die Genre-Spitze.

4 194373 903306 05

EDITORIAL

NACH DS UND RESIDENT EVIL 4
UND JETZT?
WARTEN AUF DIE REVOLUTION

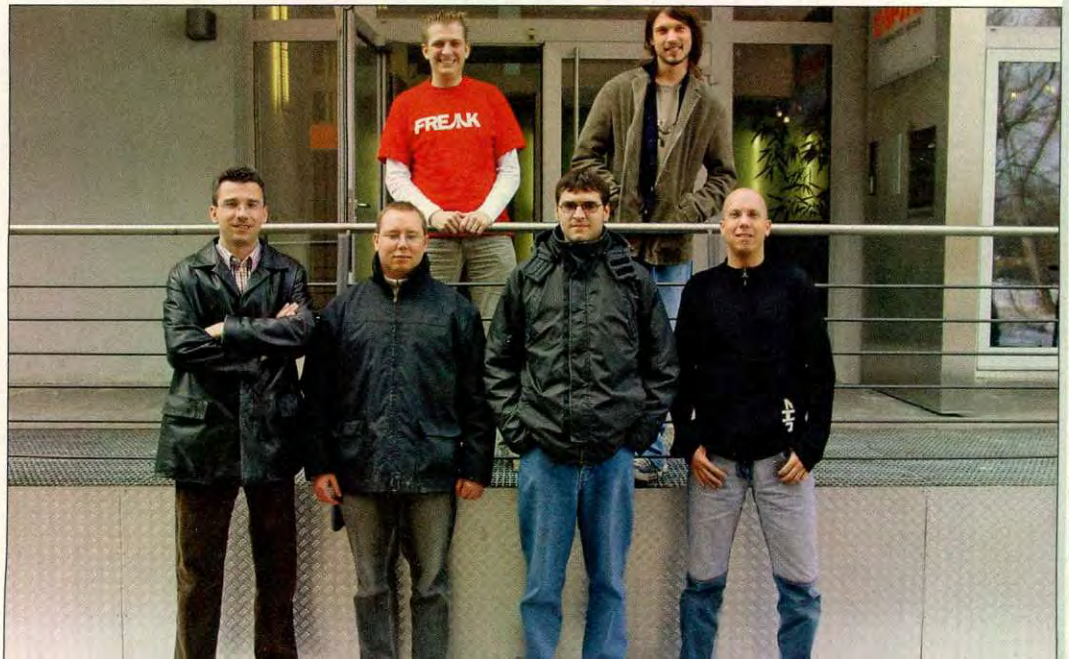
WANN LEBT DIE REVOLUTION?

Am 11. März erschien der Nintendo DS. Am 18. März wurde *Resident Evil 4* veröffentlicht. Zwei absolute Highlights für Nintendo-Fans sind damit schon wieder Geschichte. Und man fragt sich: Was kommt jetzt? Ein neues *Zelda*-Spiel für den GameCube? Ja, das kommt. Aber vielleicht erst nächstes Jahr. Tatsächlich dürften die meisten Nintendo-Fans die Revolution herbeisehnen – natürlich keine politische Revolution, sondern eine Revolution in Sachen Spiele-Hardware. Schließlich verkündet Nintendo seit geraumer Zeit, dass die nächste Konsole den Arbeitstitel „Revolution" trägt. Und es wird nicht mehr lange dauern, bis handfeste Details dazu bekannt werden. Spätestens auf der E3 wird es so weit sein. Anfang März verkündete Microsoft immerhin erstmals, was uns unter anderem mit dessen Xbox-Nachfolge-Konsole erwartet. Der Xbox Guide, ein übergreifender Entertainment Gateway, soll die Spieler mit ihren individuellen Games, Freunden und digitalen Medien verbinden. Auf dem Marketplace kann man für jedes Spiel und jedes Genre mit einem Klick neue Levels, Maps, Ausrüstungen, Fahrzeuge oder Skins kaufen. Per Micro-Transactions können Entwickler und Spieler zusätzliche Spielinhalte wie Levels oder spezielle Autos zu beliebig kleinen Preisen anbieten. Und dank der Custom Playlist ist sichergestellt, dass Gamer auf Wunsch immer ihre eigenen Lieblingsmusikstücke in Spielen hören können. Das klingt alles ganz interessant, sofern man über Breitbandzugang zum Internet verfügt, entscheidend für den Erfolg dürften jedoch andere Faktoren sein.

TERAFLOP-KONSOLE

Laut Microsoft bietet die Xbox 2 mehr als ein Teraflop Rechenleistung. Die Multicore-Prozessor-Architektur wurde dabei gemeinsam mit IBM entwickelt. Der Grafikprozessor entstammt einer Kooperation mit Ati. Interessant ist das deswegen, weil Nintendo auf die gleichen Partner zurückgreift und es eigentlich nicht zu erwarten ist, dass Nintendos Konsole schwächer sein wird – im Gegenteil! Aber schon bald werden wir verraten können, was bei der Revolution unter der Haube steckt. Viel Spaß bei der Lektüre und eine gute Zeit.

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR



FRÜHJAHR?
Endlich ist es so weit: Die Temperaturen steigen, die Sonne scheint – wenn auch noch nicht bei Redaktionsschluss.

Von links nach rechts:
Hans Ippisch (Redaktion)
Fabian Sluga (Redaktion)
Sascha Dowidat (Redaktion)
Udo Crnjak (Redaktion)
Florian Hannich (Layout)
Lars Kromat (Layout)

Nicht auf dem Bild:
Wojtek Pruchnicki (Layout)
Yves Nawroth (Redaktion)

INHALT 05/2005

NEWS

6 Allgemeine News
66 Import-News

REPORTAGE

8 GDC 2005

RUBRIKEN

39, 61, 69, 75 Abonnenten-Werbung
76 Feedback
70 Hardware & Zubehör
96 Impressum
28 Infocenter
96 Inserentenverzeichnis
72 Leserbriefe
97 Nachspiel
98 Vorschau
95 Zeugnis

N-ZONE SPIELEREGISTER

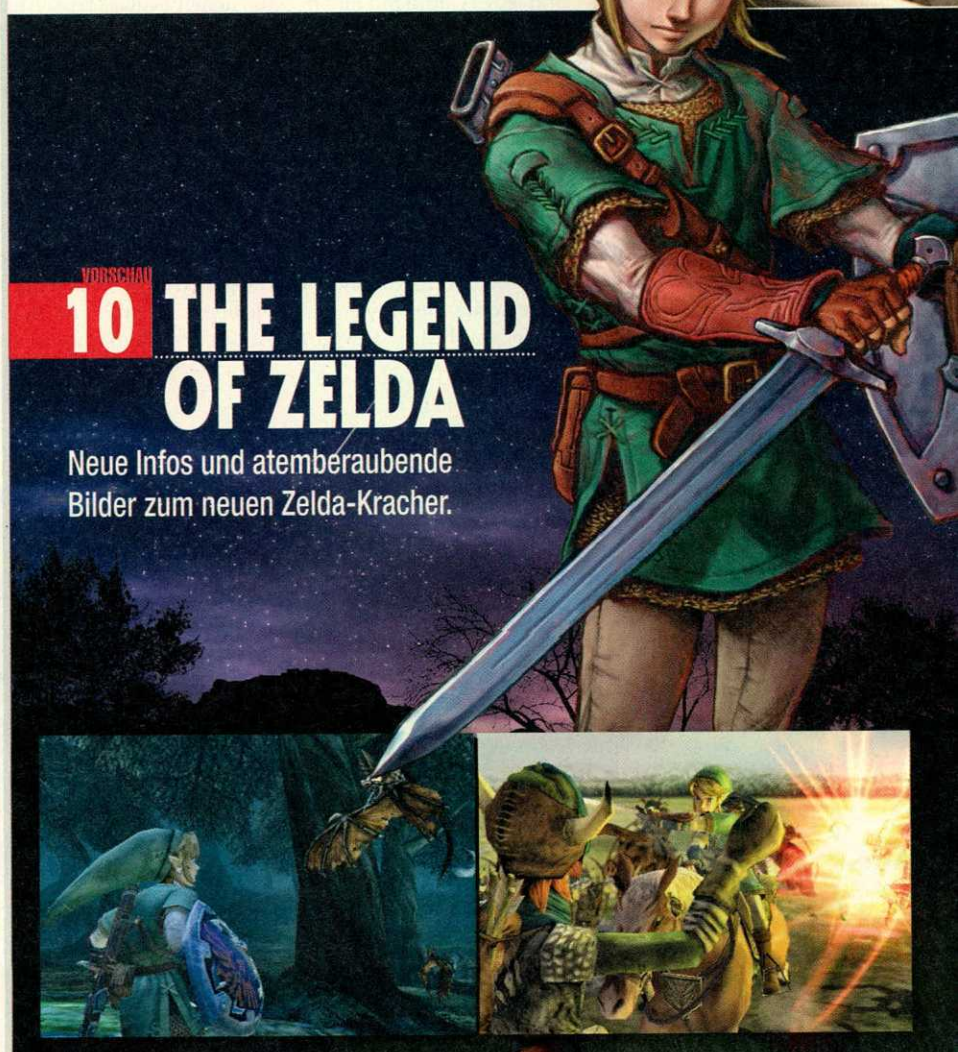
Alle Titel auf einen Blick:

2in1 Bärenbrüder / König der Löwen ... 37
2in1 König der Löwen / Prinzessinnen ... 37
2in1 Power Rangers Time Force und Ninja Storm ... 38
2in1 SpongeBob Supersponge und Schlacht um Bikini Bottom ... 38
Baten Kaitos ... 44
Biene Maja – Süßes Gold ... 64
Boktai 2: Solar Boy Django ... 7
Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer ... 36, 59
Dragon Ball Advanced Adventure ... 7
Fight Night Round 2 ... 54, 81
Geist ... 22
Glory Days – The Essence of War ... 36
Homeland ... 68
Hulk: Ultimate Destruction ... 68
James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau ... 14
Killer 7 ... 18
Kingdom Hearts: Chain of Memories ... 26
Lego Star Wars ... 27
Madagascar ... 7
Mario Power Tennis ... 81
Medal of Honor: European Assault ... 6
Need for Speed Underground 2 ... 24
Nintendogs ... 68
Pac-Man World ... 37
Rayman: Die Rache der Hoodlums ... 63
Resident Evil 4 ... 82
Retro Atari Collection ... 60
Robots ... 38, 57
Star Fox Assault ... 48, 81
Street Racing Syndicate ... 58
Super Mario 64 DS ... 88
Tak 2: Stab der Träume ... 38, 80
Tom Clancy's Ghost Recon 2 ... 52
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory ... 40
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus ... 56
The Legend of Zelda ... 10
Ty der tasmanische Tiger ... 81
Yoshi's Universal Gravitation ... 62
Yu Yu Hakusho – Spirit Detective ... 37
Zelda: Four Swords Adventure ... 81

REPORTAGE

8 GDC 2005

Satoru Iwata enthüllt bei der Game Developers Conference erste Details zum Nintendo Revolution.



VORSCHAU

10 THE LEGEND OF ZELDA

Neue Infos und atemberaubende Bilder zum neuen Zelda-Kracher.

VORSCHAU

18 KILLER 7

Der verstörenden Stimmung dieses Spiels kann sich keiner entziehen.

TEST

44 BATEN KAITOS

Nintendos neues RPG legt die Karten auf den Tisch.

IMPORT-TEST

40 SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam ist wie ein guter Wein. Je älter, desto besser.

VORSCHAU

GAMECUBE

22 **Geist**
Erste Spieleindrücke

14 **James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau**
Gestatten: Bond, James Bond

18 **Killer 7**
Zum Fürchten surreal

10 **The Legend of Zelda**
Neue Bilder, neue Infos

NINTENDO DS

24 **Need for Speed Underground 2**
Tuning und Rasen mal 2

GAME BOY ADVANCE

26 **Kingdom Hearts: Chain of Memories**
Disney meets RPG

27 **Lego Star Wars**
Mit Macht und Bausteinen

TEST

GAMECUBE

44 Baten Kaitos
59 Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer
54 Fight Night Round 2
57 Robots
48 Star Fox Assault
58 Street Racing Syndicate
52 Tom Clancy's Ghost Recon 2
40 Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory
56 Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus

NINTENDO DS

60 Retro Atari Collection

GAME BOY ADVANCE

37 2in1 Bärenbrüder / König der Löwen
37 2in1 König der Löwen / Prinzessinnen
38 2in1 Power Rangers Time Force & Ninja Storm
38 2in1 SpongeBob Supersponge & Schlacht um Bikini Bottom
64 Biene Maja – Süßes Gold
36 Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer
36 Glory Days – The Essence of War
37 Pac-Man World
63 Rayman: Die Rache der Hoodlums
38 Robots
38 Tak 2: Stab der Träume
62 Yoshi's Universal Gravitation
37 Yu Yu Hakusho – Spirit Detective

KOMPLETTLÖSUNG

82 Resident Evil 4
88 Super Mario 64 DS

CHEATS & CODES

GAMECUBE

81 Fight Night Round 2
81 Mario Power Tennis
81 Star Fox Assault
80 Tak 2: Stab der Träume
81 Ty der tasmanische Tiger
81 Zelda: Four Swords Adventure

NEWS

N-ZONE TOPS & FLOPS

Tops

1. THE LEGEND OF ZELDA
Der geniale Trailer von der GDC hat die Redaktion begeistert.

2. BATEN KAITOS
Tiefgründig und fesselnd: Das Kartensystem ist einfach klasse.

3. NINTENDO REVOLUTION
Das wurde aber auch Zeit: Satoru Iwata rückt neue Infos heraus.

4. HONIGSÜSS
Unser kleines Bienchen Maja in einem großen Jump & Run.

5. DS-START IN EUROPA
Premiere geglückt: DS-Konsolen gehen weg wie warme Semmeln.

Flops

1. YU YU JUX
Hakusho ist die Schlaftablette unter den Detektivspielen.

2. TICKT TAK AUS?
Taks Auftritt auf dem GBA kann mit dem GameCube nicht mithalten.

3. NICHT NAHRHAFT
Die Power Rangers bieten mal wieder nur Durchschnittskost.

4. WARTEN AUF DIE E3
Die Spannung vor der E3 geht doch auf keine Kuhhaut.

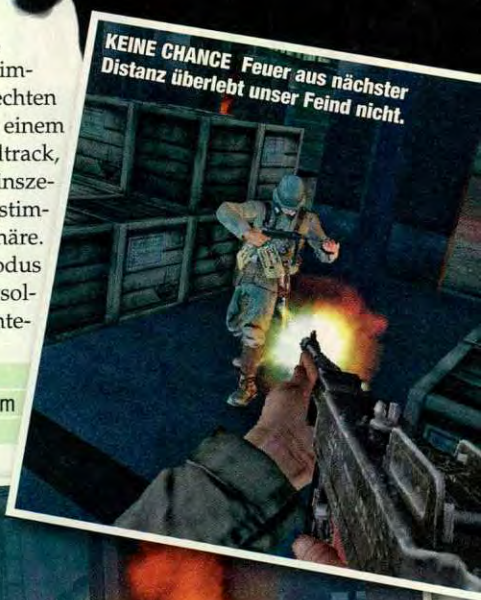
5. SCHILDKRÖTENSUPPE
Die Turtle-Jungs bringen auch in *Battle Nexus* wenig zustande.

Medal of Honor European Assault

EGO-SHOOTER **EA lässt Sofasoldaten mehr Freiheit.**

GameCube-Kriegsveteranen verschlägt es wieder ins Europa zur Zeit des Zweiten Weltkriegs. Als US-Soldat William Holt geht es den Deutschen in St. Nazaire, Russland, Belgien und anderen Orten an den Kragen. Ein neues Feature ist das „Open Battlefield": Anstatt sich wie in den Vorgängern recht linear durch die Umgebungen zu kämpfen, wird euch diesmal mehr Entscheidungsfreiheit eingeräumt. Ob ihr euren Kollegen beispielsweise in ein Lagerhaus folgt oder auf eigene Faust einen Hintereingang sucht, um den Feinden in den Rücken zu fallen, bleibt euch überlassen. Auch an der KI wird gearbeitet: So soll sich das Verhalten der gegnerischen Truppen eurem eigenen Vorgehen und dem eurer Kameraden angleichen, was theoretisch zu immer anderen Gefechten führt. Untermalt von einem orchestralen Soundtrack, bietet die pompös inszenierte Schlacht eine stimmige Kriegsatmosphäre. Ein Mehrspieler-Modus für bis zu vier Hobbysoldaten soll ebenfalls integriert werden. **(sas)**

Hersteller: EA
Internet: www.eagames.com
Termin: 2005



KEINE CHANCE Feuer aus nächster Distanz überlebt unser Feind nicht.

OBACHT Spaziergänge auf offenem Gelände enden oftmals tödlich.

N-ZONE NEWSTICKER

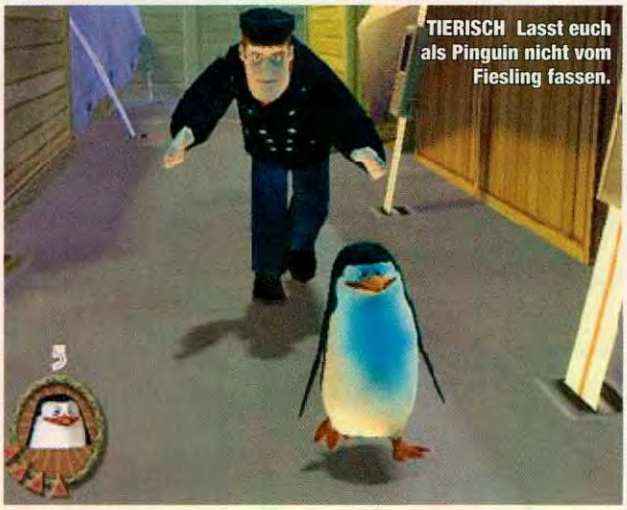
+++ ERFOLGREICHER DS-START IN UK In der ersten Woche wurden schätzungsweise 87.000 Exemplare verkauft. Damit ist der DS die sich am schnellsten in England verkaufende Konsole. **+++ BEKANNTE STIMMEN FÜR BATMAN BEGINS** EA spannt die Original-Synchronsprecher von Christian Bale, Liam Neeson, Morgan Freeman u. a. für das *Batman*-Spiel zum gleichnamigen Film ein. **+++ SPÄTER SPUK** Die Markteinführung von Resident Evil 4 wurde leider um wenige Tage verschoben, da die Entwickler die beiden Bonusspiele entfernen mussten. An unserer Werung ändert sich aber nichts. **+++ KEIN PLATZ MEHR AUF DER E3** Offizielle Sprecher melden, dass der Messer-

Madagascar

ACTION **Vier Zootiere auf ihrem Weg durch New York**

Bei *Madagascar* handelt es sich um den neuesten Kinostreich der Animationskünstler von DreamWorks. Neben einer GBA- und Nintendo-DS-Version plant Activision auch eine Spielumsetzung für den GameCube. Ihr schlüpft in die Rolle von vier Zootieren: einem Löwen, einem Zebra, einer Giraffe und einem speckigen Nilpferd. Um im Großstadtdschungel von New York oder auf Madagaskar zurechtzukommen, müsst ihr die Fähigkeiten der gezähmten Biester kombinieren und auf die Hilfe anderer Tiere vertrauen. **(sas)**

Hersteller: Activision
Internet: www.activision.com
Termin: Sommer 2005



TIERISCH Lasst euch als Pinguin nicht vom Fiesling fassen.

Dragon Ball Advanced Adventure

ACTION **Jetzt auch das Game über Gokus Jugend**

Dragon Ball-Fans aufgepasst: Noch im Frühjahr wird Atari *Dragon Ball Advanced* veröffentlichen. Das Spiel hält sich dabei eng an die Geschichte der TV-Serie. Auf der Suche nach den sieben Dragon Balls erlebt ihr im Story-Modus als junger Goku zusammen mit euren Kampfgefährten Roshi und Korin das „21st World Tournament", den Angriff der Red Ribbon Army und das „22nd World Tournament". Die One-on-One Battle Mode lädt zu einem Arenakampf mit einem menschlichen Gegenspieler ein. **(sas)**

Hersteller: Atari
Internet: www.atari.de
Termin: Erhältlich

GIGANTEN Der junge Goku und Jackie Chun beim Kamehame-Ha.

Boktai 2

ACTION-ADVENTURE **Die Sonne in deinen Händen... Autsch!**

Die Story von *Boktai 2: Solar Boy Django* setzt gleich nach dem ersten Teil ein. Djangos Heimatdorf San Miguel wurde mit einem dunklen Bann belegt, der alle Einwohner zu Zombies macht. Der Einsatz des Solarsensors soll sich noch stärker auf das Gameplay auswirken: Da er an die innere Uhr des GBA gekoppelt ist, ist die reale Tageszeit auch gleichzeitig die im Spiel. Verlockend klingt auch die Ankündigung, dass es für zwei bis vier Spieler die Möglichkeit gibt, via Link-Kabel gemeinsam gegen die Untoten zu kämpfen. **(sas)**

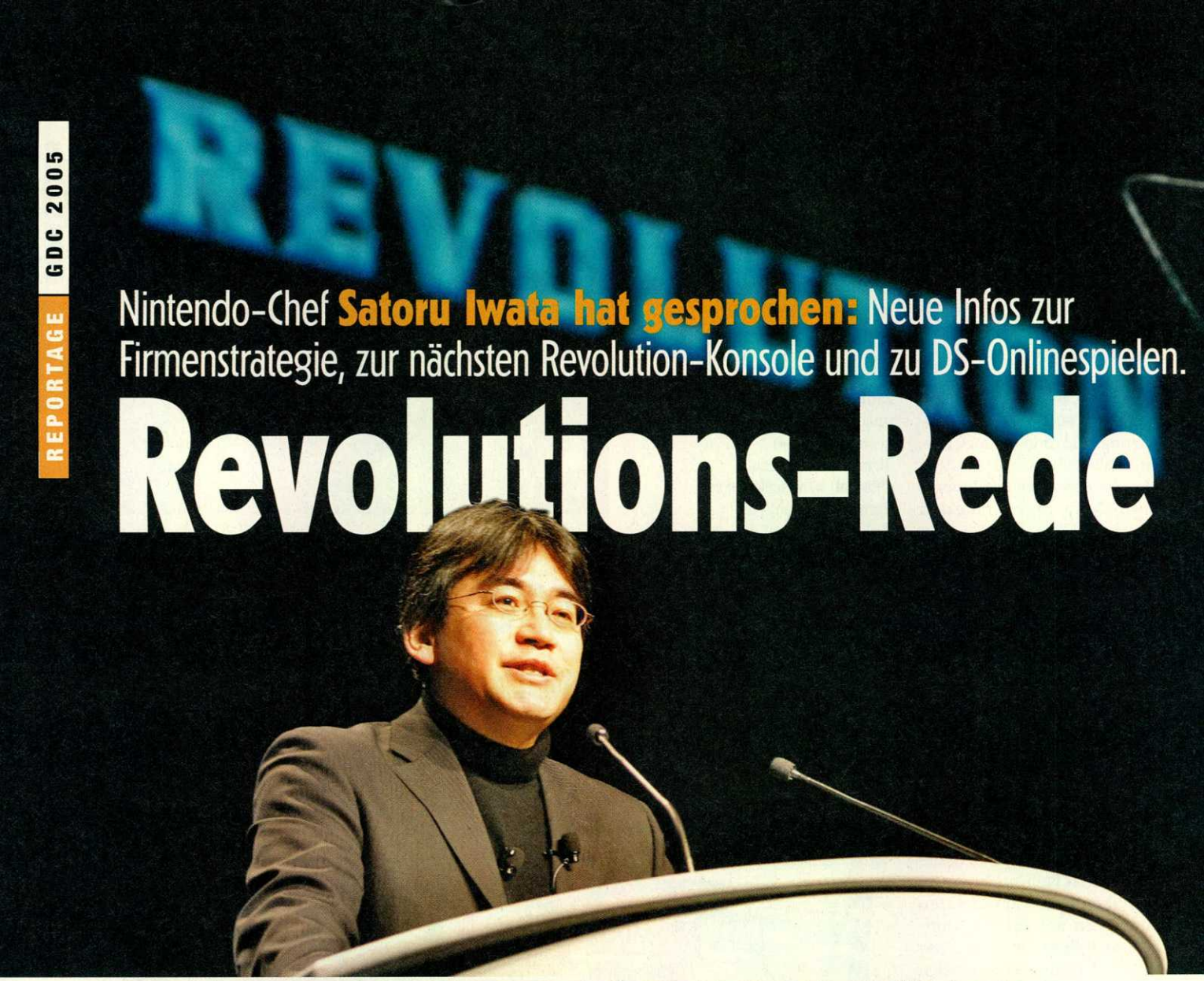
Hersteller: Konami
Internet: www.konami-europe.com
Termin: Mai 2005

BLENDEND Gegen Sonnenlicht sind die Untoten hochgradig allergisch.

aum so schnell verkauft worden sei wie seit fünf Jahren nicht mehr. **+++ MICROSOFT AUF DEM DS** Das Strategiespiel *Age of Empires II: Das Zeitalter der Könige* wird von Majesco für den Nintendo DS umgesetzt – neues Futter für Doppelschirm-Taktiker. **+++ NINTENDOGS MAL DREI** Das Hundespektakel von Shigeru Miyamoto für den Nintendo DS wird in Japan in drei Versionen auf den Markt kommen: Dachshund, Chihuahua und Shiba, die jeweils andere Hunderassen beinhalten. **+++ LAUNCHPARTY GUT BESUCHT** Im Hamburger D-Club waren rund 3.500 Fans der Einladung Nintendos gefolgt und feierten zur Musik von Mousse T. und Samy Deluxe die Markteinführung des Doppelschirms. **+++ RÜCKKEHR DER FRESSPILLE** Zum 25-jährigen Jubiläum von Pac-Man veröffentlicht Namco das Jump & Run *Pac-Man World 3*, das traditionelle Elemente aus der Serie aufgreift. Als Release-Termin in den USA ist der Herbst dieses Jahres angesetzt. **+++**

Nintendo-Chef **Satoru Iwata hat gesprochen:** Neue Infos zur Firmenstrategie, zur nächsten Revolution-Konsole und zu DS-Onlinespielen.

Revolutions-Rede



REVOLUTIONSFÜHRER Nintendo-President Satoru Iwata bestätigte, dass auf der neuen Konsole Revolution auch GameCube-Spiele laufen werden.

Mit Halsweh, ohne Dolmetscher: Ein leicht an Grippe erkrankter Satoru Iwata lässt sich auf der Game Developers Conference in San Francisco blicken, um auf Englisch seine Grundsatzrede vor rund 3.000 Spieleentwicklern zu halten. „The Heart of a Gamer" („Das Herzen eines Spielers") lautet das blumige Motto der Ansprache. Der 45-jährige Nintendo-President lässt seinen Charme spielen, um die lauschenden Kreativen davon zu überzeugen, dass er einer der ihren ist. Den Spielevirus fing sich Iwata als Teenager ein, der damals fasziniert von *Pong* und programmierbaren Taschenrechnern war.

EINE SACHE DES HERZENS

Doch schnell kommt Iwata im Rahmen seiner Rede beim besorgten Blick in die Zukunft an: Wie definieren wir Fortschritte bei zukünftigen Videospielen? Das Geschäft wird immer größer, die Entwicklung teurer, achtstellige Budgets bald die Regel. Drohende Folgen seien Scheu vor Risiko und engstirnige Genre-Kategorisierung – aber wie kann man die Zielgruppe wirklich erweitern? Warum gibt es immer noch so viele Leute, die keine Videospiele anrühren? Solche Tiraden aus dem Nintendo-Lager bringen Angstschweiß auf so manche Spielerstirn. Aber dann die Entwarnung von Iwata: „Ich will nicht missverstanden werden, ich weiß gute Grafik durchaus zu schätzen. Aber wir müssen auch andere Verbesserungen finden." Zudem zählt er Beispiele auf, die beweisen, dass Nintendo die Hardcore-Spieler nicht vergessen hat: *Metroid Prime Hunters* als DS-Beigabe, der Erfolg von *Resident Evil 4*, sich in Entwicklung befindliche GameCube-Titel wie *Geist* oder das nächste *Legend of Zelda*, dessen neuer Video-Trailer enthusiastisch gefeiert wird.

Dann wird es gesellig; Iwata bittet Geburtstagskinder aus dem Publikum, zu ihm auf die

BESTER KURZFILM Die Präsentation des neuen Zelda-Trailers gehörte zu den Höhepunkten. Details zum neuen Zelda-Spiel lest ihr auf den kommenden vier Seiten.

CHEFSACHE Bei der Achter-Spielrunde mit Mario Kart griff der Boss beherzt zum DS.

Bühne zu treten. Schließlich braucht er Mitspieler, um mit insgesamt acht Teilnehmern eine Mehrspieler-Partie *Mario Kart* auf dem Nintendo DS auszuprobieren. Dabei erweist sich der oberste Nintendo-Chef als kompetenter Kurven-Kratzer und Bananenschalen-Schleuderer, der erst durch arglistigen Schildkröten-Beschuss um den Sieg gebracht wird.

DS MIT KABELLOS-KOMFORT

Nach der Probefahrt lässt Iwata die erste Bombe platzen: Nintendo baue gerade die nötige Infrastruktur auf, damit DS-Spieler kostenlos per Wireless-Fidelity-Protokoll (der Begriff stammt von der Wireless Fidelity Alliance und beschreibt jede Art von kabelloser Kommunikation zweier Geräte – kurz: WI-FI) über das Internet spielen können. Die Partner müssen also nicht in der Nähe sein, sondern können auch von der anderen Seite des Erdballs aus gegen euch antreten. Als weiteres Beispiel für eine Software-Neuheit, die von dieser Funktion Gebrauch machen wird, erwähnte Iwata *Animal Crossing DS*. Zusätzliche Wi-Fi-kompatible Spiele seien bei Nintendo in Arbeit, Third-Party-Anbieter werden mit entsprechenden Entwicklungs-Kits versorgt.

LAUTE HARMONIE

Wie denn nun das originelle zielgruppenerweiternde Spieldesign der Zukunft aussehen könnte, lässt Iwata dann anhand von zwei DS-Neuheiten demonstrieren: dem Hunde-Aufzuchtsimulator *Nintendogs* und dem Musik-Rumspiel-Programm *Electroplankton* – beides Titel, die regen Gebrauch von Touchscreen und Mikrofon machen. „Dieses Spiel ist anders", preist der Nintendo-Boss die melodischen Selbstzweckübungen mit *Electroplankton*, „es produziert Harmonie, nicht Adrenalin." Freimütig gesteht er ein, dass solche esoterischen Experimente nicht jedermanns Sache sind: „Einige Testspieler sind verwirrt, sie suchen verzweifelt nach einem Score oder dem nächsten Gegner. Aber andere sind regelrecht hypnotisiert und können nicht von dem Spiel lassen."

TALKIN' 'BOUT A REVOLUTION

Für Adrenalinausschüttung sind dann Satoru Iwatas Worte zu Nintendos nächster Videospielkonsole zuständig, die unter dem Arbeitstitel „Revolution" entwickelt wird. Bei der Hardware arbeitet Nintendo mit zwei nordamerikanischen Firmen zusammen: IBM produziert den Zentralprozessor namens „Broadway", während Ati den Grafikchip „Hollywood" beisteuert. Als erstes Heimsystem in der Nintendo-Geschichte wird es kompatibel zur Vorgänger-Generation sein: Auf Revolution sollen auch GameCube-Spiele laufen. Nächster Kracher: Wi-Fi-Fähigkeit wird in die neue Konsole fest eingebaut sein. Nach dem abgehakten Internet-Fiasko beim GameCube setzt Nintendo also voll auf drahtloses Online-Spielvergnügen. Und obwohl das Revolution-Spielerlebnis „sehr unterschiedlich" sein werde, würde die Spieleentwicklung keine neue steile Lernkurve erfordern: „Wie der Nintendo DS ist es ein System, bei dem die besten Ideen – nicht die größten Budgets – gewinnen werden."

ZARTE THIRD-PARTY-HOFFNUNG

Iwata will sich nicht näher dazu äußern, was denn am Revolution-Spielerlebnis so einmalig sei. Etwas schwammig sind auch die Aussagen zum Third-Party-Support, nachdem die GameCube-Unterstützung in den letzten zwölf Monaten zurück gegangen ist: „Wir erwarten, dass Third-Party-Publisher uns voll unterstützen werden", meint der Chef zu den weiteren Revolution-Spieleaussichten.

Einige Aspekte von Iwatas Rede vermochten unser Spielerherz durchaus zu erwärmen, aber in vielerlei Hinsicht tappen wir noch arg im Dunkeln, was Nintendos weitere Konsolenpläne angeht. Tröstlicher Aspekt: Auch die Rivalen Microsoft und Sony hielten sich im Rahmen der Game Developers Conference mit Systemdetails und Spielelisten zurück. Zur im Mai stattfindenden Industriemesse E3 werden die großen Drei wohl ihre Karten auf den Tisch legen.

HEINRICH LENHARDT

INFO GAME DEVELOPERS CONFERENCE

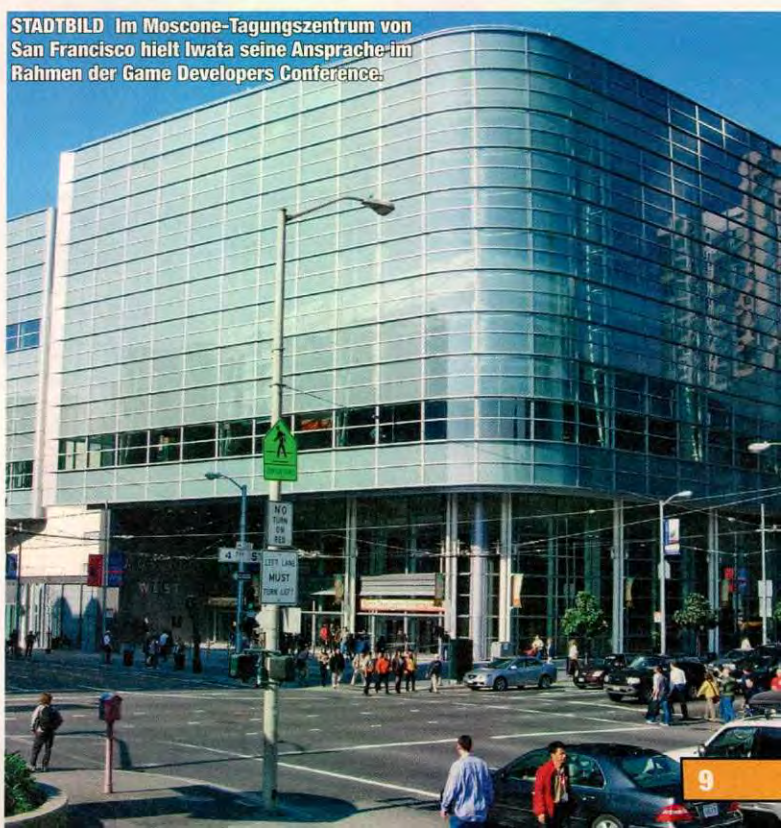
Jahrestagung der Spielemacher

Tolle Tage in San Francisco: Lektionen, Trends, Verlautbarungen – und eine starke Nintendo-Präsenz.

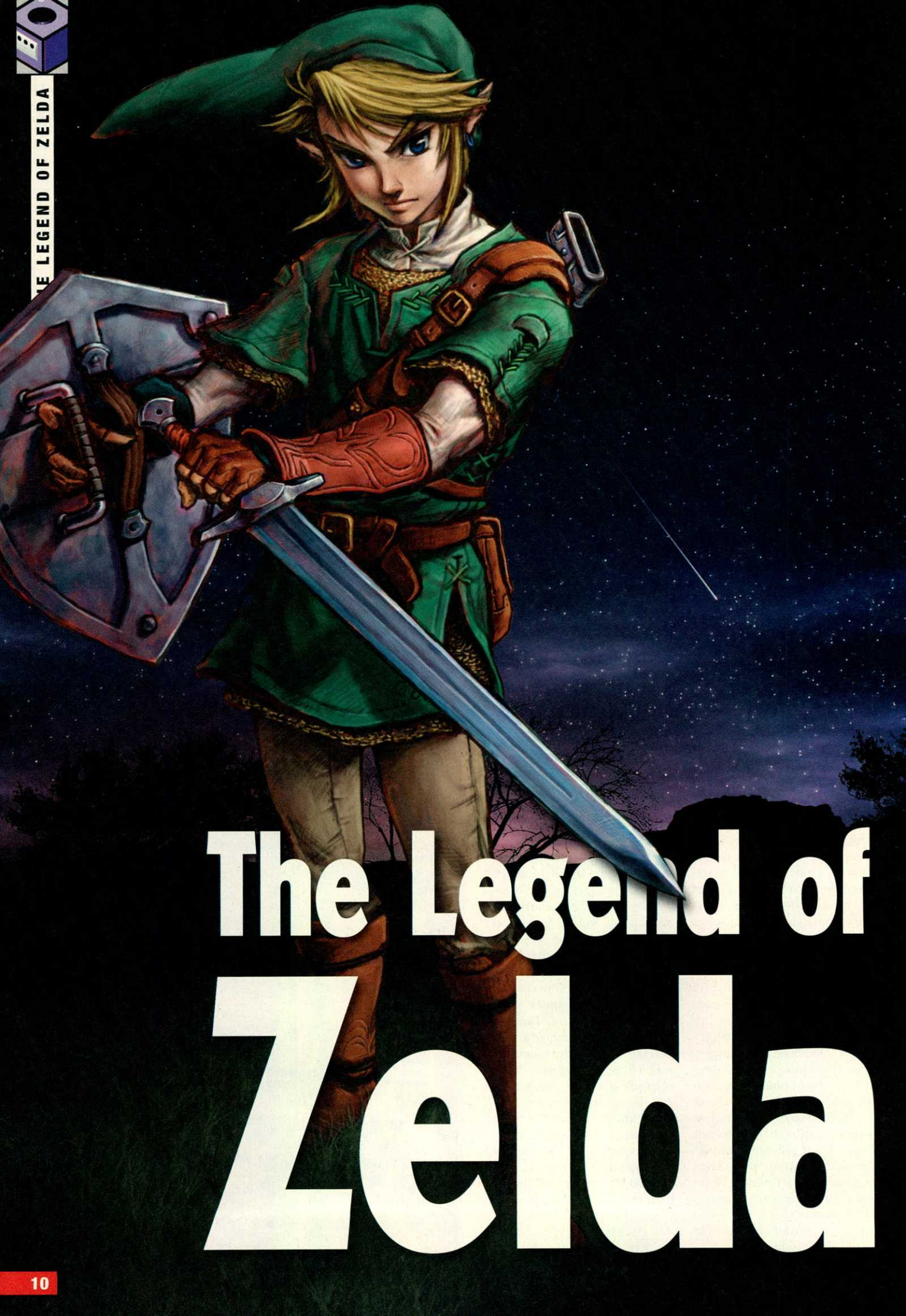
Im März pilgerten Spieleentwickler zur Game Developers Conference (GDC), einer jährlich in den USA veranstalteten Erfahrungsaustauschbörse. Wer das nötige Kleingeld aufbringt (der „Classic Pass" kostet schlappe $ 825), kann sich drei Tage lang in einstündigen Seminaren herumtreiben, wo gestandene Profis Lehrstunden zu den unterschiedlichsten Themen durchführen. Die Bandbreite reicht dabei von Programmierungskniffen über Design-Philosophie bis hin zu Business-Tipps und Lebensqualität im Zeitalter unbezahlter Überstunden. In den letzten Jahren mauserte sich die GDC immer mehr zum Schauplatz von Ankündigungen und Demonstrationen mit weit reichender Industriebedeutung.

Nintendo machte dieses Jahr nicht nur mit der Ansprache von Satoru Iwata Furore, sondern war auch auf dem GDC-Ausstellungsgelände vertreten. Spielemacher auf Jobsuche konnten ihre Visitenkarte abgeben, einige neue Titel wie *Geist* ließen sich anspielen und sogar über zukünftige GBA-SP-Gehäusefarben durfte abgestimmt werden.

FARBE BEKENNEN Nintendo trieb es an seinem Stand mit einer gut sortierten GBA-SP-Sammlung ganz schön bunt.



STADTBILD Im Moscone-Tagungszentrum von San Francisco hielt Iwata seine Ansprache im Rahmen der Game Developers Conference.



The Legend of Zelda

TODESKÖTER Die Wolfsheimer heulen, wenn ihr sie mit dem Schwert erwischt.

FEIGE Mit dem Schlagsprung fahrt ihr dem Goblin gehörig ins Kreuz.

ARMOS Dieser metallene Geselle schwingt den Hammer oder zerstampft euch.

INFO **KAMPF-REPERTOIRE**

Schlagnostalgie

Im neuen Trailer waren Schlagmanöver zu sehen, die Linkt bereits in Zelda: The *Wind Waker* und den N64-Teilen erfolgreich eingesetzt hat!

The Legend of Zelda (GC) | Zelda: The Wind Waker (GC)

WIRBELATTACKE Mit gedrückter und wieder losgelassener Schlag-Taste lassen sich die Rundumschläge in Wind Waker ausführen.

The Legend of Zelda (GC) | Zelda: Ocarina of Time (N64)

SPRUNGANGRIFF Bei Drücken der L-Taste und des A-Knopfes zeigt Link in Ocarina of Time (kurz: OoT) einen starken Schlagangriff.

The Legend of Zelda (GC) | Zelda: The Wind Waker (GC)

RÜCKWÄRTS Den Salto präsentiert Link in Wind Waker bei gleichzeitigem Drücken von L, dem Analogstick nach unten und dem A-Knopf.

Der neue Trailer lässt Großes ahnen: **Link sieht besser aus und ist schlagfertiger** als je zuvor!

Der unaufhörliche Regen, den die zischenden Blitze aus den dunklen Wolken zu peitschen scheinen, weicht den Friedhofsboden auf und der hallende Donner klingt wie die Kriegstrommelschläge einer übermächtigen anrückenden Armee. Link erahnt die aufkommende Gefahr und greift zögerlich nach dem Knauf seines Schwertes. Die verdächtige Stille und der sich plötzlich ausbreitende, süßlich-beißende Verwesungsgeruch kündigen an, was da knirschend und knurrend auf ihn zutrottet: halb verweste Wolfsheimer, Wesen der Nacht, zähnefletschend, angriffslustig. In einer flüssigen Bewegung zieht Link sein Eisen, nimmt schreiend Anlauf und springt mit nach vorne gestreckter Waffe auf die Höllenhunde los …

GÄNSEHAUT

Für gruselige Momente war im neuen Trailer von The *Legend of Zelda* (vorläufiger Arbeitstitel), der im Rahmen der diesjährigen Game Developers Conference der Öffentlichkeit präsentiert wurde, jedenfalls bestens gesorgt. Neben dem bissigen Wolfsrudel machten auch drei Skelettritter den Totenacker unsicher. Wie von Zauberhand setzten sich drei Häufchen morscher Knochen zu schwertschwingenden Stalfos zusammen. Eine andere Sequenz zeigte ein Katakombensystem, in dem die Seelen eines scheinbar gefallenen Heeres verharren; Schwaden grünlichen Nebels dienen wohl als wortwörtlicher Leitfaden durch das modrige Kanal-Labyrinth. Auch bei einem nächtlichen Waldspaziergang darf gezittert werden: Blutrünstige Fledermäuse und ein seltsames schwarzes Geschöpf, durchzogen von violett-leuchtenden Adern, mit einem überproportional großen Oberkörper zerstören mit ihrer aggressiven Art den Waldfrieden im Glühwürmchenmeer.

SCHÖNHEIT

Die Schönheit der Landschaften und das Spiel mit Lichtquellen erzeugen eine starke Atmosphäre. In einem Hain, der ganz in schummriges Licht getaucht ist, stößt Link auf ein paar Katzen, die er auf den Arm nehmen und davontragen kann. Auf einer Lichtung, auf die blendend goldene Strahlen treffen, welche Link kurzzeitig erblinden lassen, zeigt sich ein sanftmütiger Riese, der gemächlich von dannen stapft. Auch in der kurzen Schwimmsequenz inmitten eines Waldsees demonstriert Nintendo, welche grafische Pracht auf dem GameCube möglich ist: feine Texturen mit verschlungenen Wurzeln, kleine Fische, sich brechendes Licht und ein Link in äußerst detailliertem Look und mit flüssigen Animationen, der

MANGROVEN Links Tauchexkursion sieht einfach atemberaubend aus.

KAVALLERIE Der Kampf zu Pferd ist ein wichtiger Bestandteil des Gameplays.

UMKREIST Die Goblins auf den Wildsäuen feuern mit brennenden Pfeilen.

nach einem beherzten Luftholen in die Tiefen des Tümpels hinabtaucht.

ACTION

Doch nun genug der träumerischen Impressionen – Link trägt nicht umsonst Schild und Schwert auf seinem Rücken! Die Klinge wirbelt der Hylianer durch die Gegnermassen, altbekannte Hiebe wie der Wirbelschlag oder die Sprungattacke gehören dabei immer noch zu seinem Repertoire. In einem durch Fackeln erleuchteten Verlies springt der grüne Held in Strumpfhosen von einer höher gelegenen Plattform einem herumschleichenden Goblin mit gezücktem Eisen in den Nacken oder setzt sich mit zwei schuppigen Echsenkriegern auseinander. Das Kampfsystem ist allem Anschein nach aus den 3D-Vorgängern übernommen: Die Kombination von Anvisieren, Blocken und Zuschlagen hinterlässt bei Produzent Eiji Aonumas jüngstem Zipfelmützen-Abenteuer einen gewohnt soliden Eindruck. Dass Link auch den Umgang mit dem Bumerang beherrscht, hat er uns schon bei seinem ersten Auftritt im Jahre 1987 bewiesen. Im Trailer wird der Bumerang jedoch nicht von ihm selbst, sondern von einer pavianähnlichen Kreatur geworfen. Ob der Flohsack nun Feind oder Freund ist, bleibt offen: Link weicht seinem Geschoss im letzten Moment durch einen Rückwärtssalto aus; die Distanzwaffe hält unserer Hyrule-Koryphäe dann aber watschelnde Venusfliegenfallen mit giftig-gelblicher Zunge vom Leib. Will ihm der affige Rotpo vielleicht nur den Umgang mit dem Bumerang beibringen? Die Absicht der Zyklopen-Spinne, die Link in einer dramatischen Szene mit ihren staksenden Beinen durch eine Höhle jagt, ist offensichtlich: Sie will das in Richtung Kamera hetzende Grünkäppchen unter sich begraben!

IM GALOPP

Wie Link feststellen muss, kann es sehr kräftezehrend sein, die Landschaften per pedes zu bereisen. Schon in *Ocarina of Time* hat Nintendo das Gameplay durch ein geniales Element erweitert: Mit seinem Ross Epona durchstreifte Link die hylianische Steppe. Dieses Feature wird beim neuesten Teil der Saga aufgegriffen und erweitert und ist offensichtlich sogar ein wichtiger Aspekt des Spiels. Link ist nun nicht mehr nur auf Epona angewiesen, sondern trampelt auch gegnerische Bodentruppen mit riesigen Wildschweinen nieder. Die Goblinhorden haben aber ebenfalls ordentlich aufgerüstet: Auch sie kommen jeweils zu *zweit auf kolossalen* Kriegskeilern angeritten. Während der vordere Troll die Zügel straff hält, zielt der hintere mit Feuerpfeilen auf den berockten Teenager. Eine Jagd beginnt, bei der sich unser Held zu wehren weiß. Mit ruhiger Hand greift der coole Linkyboy nach seinem Schwert und schwingt es im Ritt den Verfolgern entgegen. Nervende Segelechsen, deren Flughäute realistisch im Wind flattern, schießt Link mit ein paar Pfeilen vom Himmel

INFO EIN HERZ FÜR TIERE

Tierliebe

Ob es sich dabei um ein wichtiges Spielelement handelt?

KATZE Die Kätzchen folgen euch und wollen getragen werden!

WILDSCHWEIN Die Keiler gehorchen also nicht nur Goblins!

PFERD Handelt es sich bei dem stattlichen Ross etwa um Epona?

PAVIAN Der Affe hüpft herum und wirft den Bumerang.

TIERISCH Link hat verdächtig viel mit Tieren zu tun: Katzen, Affen, Wildschweine …

– da werden Erinnerungen an *Ocarina of Time* wach, wo Link Geister mit gespitzten Pfeilen aufs Korn nahm. Ihr seht also: Verweise auf *Ocarina of Time* in Form von ähnlichen Dungeons oder bekannten Bösewichtern sind nicht von der Hand zu weisen. Die Hintergrundgeschichte soll hingegen zeitlich erst nach dem Wasserspektakel *The Wind Waker* einsetzen.

THE OCARINA WAKER

The Wind Waker ist spielerisch unbestritten ein grandioses Meisterwerk und konnte nicht nur bei uns eine Wertung jenseits der 90 % einheimsen. Was die technische Aufmachung im Cel-Shading-Look betrifft, schieden sich aber die Geister. Während die eine Hälfte die Grafik einen „grellen tschechischen Zeichentrickfilm" schimpfte, war der andere Teil begeistert: Die farbenfrohe Optik und vor allem die Mimik waren ihrer Meinung nach hervorragend in das Spielgeschehen integriert und hoben *The Wind Waker* erfrischend von seinen Vorgängern ab. Den umstrittenen Grafik-Stil lässt Nintendo nun hinter sich und kehrt zu einer realistischen Aufmachung zurück. Auf der E3 will uns Nintendo eine spielbare Version als Appetithäppchen zeigen und gewährt wohl erstmals einen Einblick in die versprochenen komplexeren Rätsel und die Storyline. In Japan und den USA soll Weihnachten 2005 der festliche Hauptgang folgen. Und Nintendo, sei gewarnt: Wir haben einen Bärenhunger!

SASCHA SCHMITZ

VORSCHAU

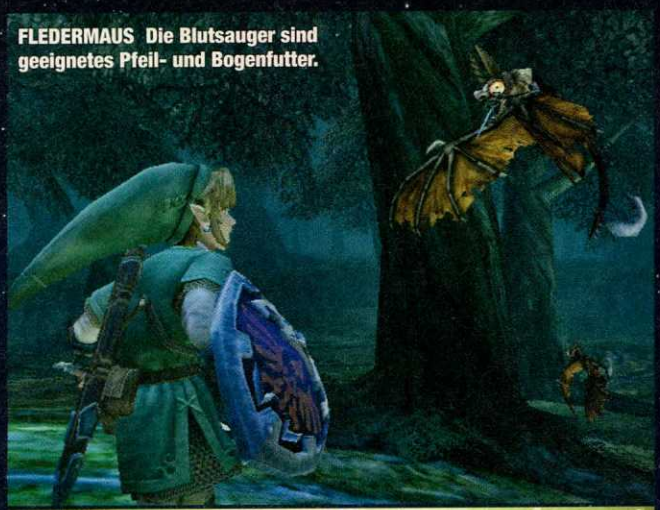
THE LEGEND OF ZELDA

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Nintendo
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1
Termin:	2005/2006

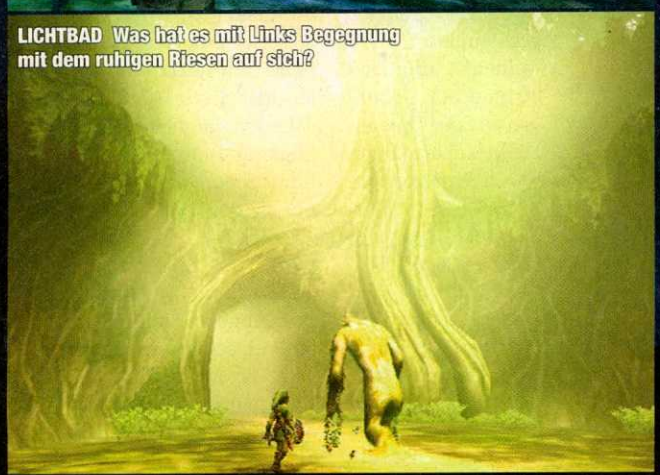
EINSCHÄTZUNG

SUPER

„Umwerfend: ***The Legend of Zelda*** **sieht fantastisch aus** und setzt spielerisch neue Schwerpunkte."



FLEDERMAUS Die Blutsauger sind geeignetes Pfeil- und Bogenfutter.



LICHTBAD Was hat es mit Links Begegnung mit dem ruhigen Riesen auf sich?

STALFOS Bei den Skelettrittern hilft Anvisieren, Blocken und Attackieren.

INFO DIGITALES KLASSENTREFFEN

Alte Bekannte

„Den hab ich doch schon mal gesehen!" In der neuesten Zelda-Legende trifft Link auf viele Gestalten aus *Ocarina of Time*. Seht selbst!

GOHMA Das Spinnenvieh war bei Ocarina of Time Endgegner im Deku-Baum.

STALFOS Die hartnäckigen Stalfos-Skelette sind mit Bomben zu erledigen.

ECHSODORUS Die Echsenkrieger halten sich gerne in Feuertempeln auf.

GORONE Die Steinbeißer sind auf der Spitze des Todesbergs zu Hause.

James Bond 007 Liebesgrüße aus Moskau

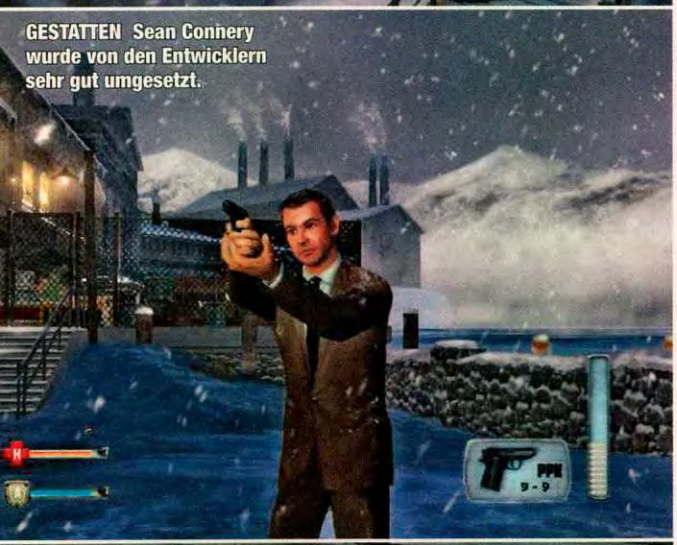
Im Dienste Ihrer Majestät! Bei EAs neuem Bond-Abenteuer spielt Sir Sean Connery die Hauptrolle.

Electronic Arts lässt die Lizenzmuskeln wieder einmal kräftig spielen und hat ein weiteres Spiel der populären *James Bond*-Reihe in der Pipeline. Dieses Mal handelt es sich nicht einfach nur um „irgendeine" neue Episode, sondern der Medienriese hat sich die Lizenz an einem richtig alten Klassiker gesichert: *Liebesgrüße aus Moskau*. Damit steht der im Jahr 1963 entstandene, zweite Streifen der über Dekaden hinweg erfolgreichen Agentenreihe vor seinem digitalen Comeback – ebenso wie der Darsteller des charmanten Geheimagenten. Nachdem Electronic Arts mit *James Bond 007: Nightfire* und *James Bond 007: Alles oder nichts* bereits ein prominentes Gesicht (Pierce Brosnan) versoftet hat, um der perfekten Verschmelzung von Film und Videospiel immer näher zu kommen, wird dieses Mal Sean Connery, aus Polygonen und Texturen zusammengesetzt, über die heimischen TV-Bildschirme flimmern.

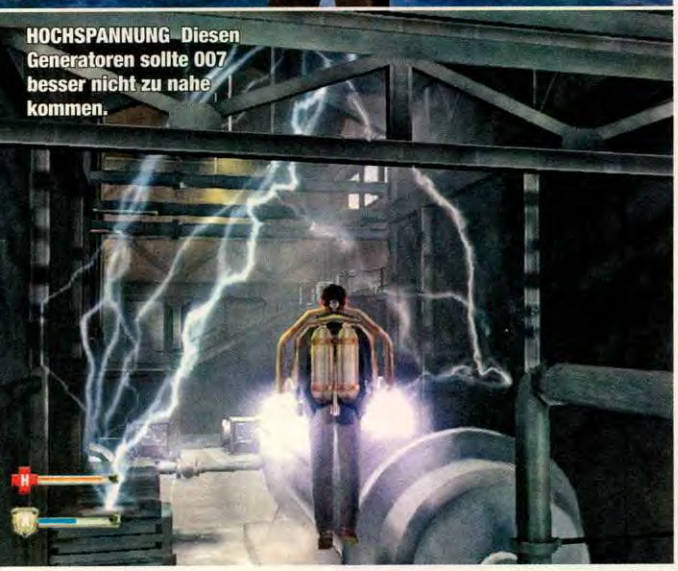
GLORREICHER BEGINN

Richtig berühmt wurde Connery bekanntermaßen durch seine Rolle des britischen MI6-Geheimagenten James Bond. Sieben Mal hat er Wodka Martini schlürfend und Frauen verführend die Welt vor so mancher Katastrophe gerettet. In *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau* bekommt er es mit der Verbrecherorganisation SPECTRE zu tun, die hauptsächlich den Tod ihres geschätzten Mitgliedes Dr. No rächen möchte, den James Bond im ersten 007-Film endgültig ausgeschaltet hat. Hierzu wird Bond mit einem ausgeklügelten Plan nach Istanbul gelockt. Dort soll nämlich eine russische Regierungsangestellte, Tatjana Romanowa, auf Hilfe warten, um in den Westen überlaufen zu können. Die Verlockung wird noch größer, als der MI6 erfährt, dass die Hilfesuchende das Angebot mit einer russischen Dechiffriermaschine vom Typ Lector garniert. Allerdings ist dem britischen Geheimdienst auch klar, dass dieser Sechser im Spionage-Lotto kein Zufall sein kann, und wittert eine Falle. Tatjana Romanowa wird von ihrer Vorgesetzten Rosa Klebb, die in Wirklichkeit eine Mitarbeiterin von SPECTRE ist, mit der Aufgabe betraut, sich James Bond an den Hals zu werfen. James Bond reist trotz aller offensichtlichen Hinweise auf eine Falle nach Istanbul und geht der Sache auf den Grund. Womit die schöne Russin jedoch nicht gerechnet hat, ist der übermächtige Charme von James Bond, dem sie bald erliegt. Was folgt, ist eine Geschichte mit tragischen und überaus spannenden Wendungen, die den Zuschauer bis

FULMINANT Die Lichteffekte machen bereits in dieser sehr frühen Version eine gute Figur.



GESTATTEN Sean Connery wurde von den Entwicklern sehr gut umgesetzt.



HOCHSPANNUNG Diesen Generatoren sollte 007 besser nicht zu nahe kommen.

INFO BOND-SPIELE

Multitalentierter Geheimagent

James Bond ist nicht nur der Held in zahlreichen Filmen, sondern macht auch in digitaler Form eine überaus gute Figur. Hier seht ihr eine Übersicht seiner bisherigen GameCube- und GBA-Auftritte.

James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer

Malprave und seine Terrororganisation wollen die Weltherrschaft mithilfe einer Klon-Armee an sich reißen. Zusammen mit Zoe Nightshade muss der Spieler dies verhindern. Guter und actionreicher Ego-Shooter mit gelungenen Fahrsequenzen und einem unterhaltsamen Vierspieler-Modus.

WERTUNG (GameCube): 85%

James Bond 007: Nightfire

Der Großindustrielle Rafael Drake hat die Navigations-Hardware einer amerikanischen Satellitenplattform zur Steuerung von Atomwaffen gestohlen und bedroht damit die Welt. 007 wird zum ersten Mal nach dem Vorbild eines realen Schauspielers (Pierce Brosnan) dargestellt.

WERTUNG (GameCube): 85%

WERTUNG (GBA): 72%

James Bond 007: Alles oder nichts

Als Bösewicht muss in diesem Teil der Ex-KGB-Agent Nikolai Diavolo herhalten. Er will durch den Einsatz einer übermächtigen Nanotechnologie mit der westlichen Welt und besonders mit James Bond abrechnen. Mit Pierce Brosnan in der Hauptrolle.

WERTUNG (GameCube): 85%

WERTUNG (GBA): 81%

GoldenEye: Rogue Agent

Dieser Titel ist – ähnlich wie *Sag niemals nie* – kein offizieller Teil von EAs *James Bond*-Reihe. Man schlüpft in die Rolle eines gefeuerten MI6-Agenten und kämpft auf Goldfingers Seite gegen seinen Widersacher Dr. No. Erfrischend andere und überaus coole Action-Kost.

WERTUNG (GameCube): 85%

zum furiosen Ende des Films fesselt.

WAS IST DABEI, WAS NICHT?

Noch hält sich Electronic Arts mit der Bekanntgabe von Schauplätzen sehr bedeckt. Welche Actionszenen aus der Filmvorlage den Sprung ins Spiel schaffen, wird ebenfalls noch nicht verraten. Im Film wurde James Bond, als er in einem Zigeunerlager einer Feier beiwohnte, beispielsweise in eine aufregende Schießerei verwickelt. Weiterhin wurden die Kinobesucher des Agenten-Thrillers Zeuge einer der berühmtesten Schlägereien der Bond-Geschichte. Im Orientexpress wird 007 in einen tödlichen Zweikampf mit Red Grant verstrickt, einem gewissenlosen und eiskalten Killer, der es den ganzen Film über auf ihn abgesehen hat und SPECTREs Rachepläne umsetzen soll. Weitere Highlights waren eine Verfolgungsjagd auf dem Wasser, bei der sich James Bond und seine Verfolger in Schnellbooten unter anderem mit ordentlich Waffeneinsatz gegenseitig einheizten.

AUTHENTISCH Nicht nur die Umgebung soll den 60er-Jahren angepasst sein, sondern auch die Autos.

UNBELIEBT So ist das Leben eines Agenten: von den Frauen geliebt, von den Feinden gehasst.

OHNE GADGETS GEHT GAR NICHTS

Obwohl der Titel des Videospielprojekts eine enge Anlehnung an die berühmten Film-Elemente vermuten lassen würde, ergänzen die Entwickler das Spiel mit massenweise eigenen Ideen und Spiel-Elementen. So verwendet James Bond im Spiel eine Vielzahl von Waffen und Spezialgegenständen, die teilweise erst in späteren Filmen ihr Debüt haben. Der Q-Copter beispielsweise kommt in *Man lebt nur zweimal* aus dem Jahr 1966 das erste Mal zum Einsatz. Die aus *GoldenEye* (1995) bekannte Laser-Uhr wird ebenfalls in die Vergangenheit verfrachtet und wird 007 mit Sicherheit gute Dienste leisten. Auf den ersten Bildern ist auch das Jetpack zu sehen, das Sir Sean Connery als James Bond erst in *Feuerball* (1965) auf seine Flugtauglichkeit testen durfte. Die Entwickler sprechen ferner von einem Waffenarsenal, das über ein Dutzend Schießprügel aller Art beinhalten soll. Im Bereich der Spezialausrüstung hat man sich ebenfalls bei späteren Filmen bedient und bereichert das Sortiment unter anderem mit einer Haftbombe und einer Serumkanone. In *Liebesgrüße aus Moskau* (1963) steckten die abgefahrenen Agenten-Gadgets sozusagen noch in den Kinderschuhen. Damals bekam 007 das erste Mal überhaupt eine derartige technische Hilfestellung mit auf den Weg, nämlich einen mit massig Extras gespickten Aktenkoffer, der Goldmünzen, ein Scharfschützengewehr und einen fiesen Diebstahlschutz beinhaltete. Somit sind die Leihgaben aus den anderen *Bond*-Filmen verständlich und durchaus nachvollziehbar. Witziges Detail am Rande: Im Film hatte Q seinen ersten Auftritt und wurde von M noch „Waffenmeister" genannt, bevor er dann diese Rolle als Q in 17 weiteren *James Bond*-Streifen verkörperte.

BUNTER ACTION-MIX

In puncto Missionsdesign werden die Entwickler dem Spieler

INFO FILM-COLLECTION

Sir Sean Connery in Action

Seine Rolle als Geheimagent Ihrer Majestät ist nur ein kleiner Ausschnitt von Connerys beeindruckender Schauspielkarriere.

Der gebürtige Schotte war bereits seit sieben Jahren im Schauspielgeschäft tätig, als er im Jahr 1962 das erste Mal als James Bond auftrat. Von den insgesamt 23 Filmen dieser erfolgreichen Action-Reihe übernahm er siebenmal die Rolle des englischen Geheimagenten. Eigentlich wollte er nach *Diamantenfieber* (1971) nie wieder den charmanten Ladykiller mimen, konnte dann aber 1983 doch zu den Dreharbeiten von *Sag niemals nie* überredet werden. Der Titel ist übrigens eine Hommage an seine Aussage, er würde nie wieder die Rolle von James Bond übernehmen. Später erhielt er für seine Rolle in *Die Unbestechlichen* (1987) einen Oscar und einen Golden Globe.

James Bond 007 jagt Dr. No

Der fanatische Wissenschaftler Dr. No, Mitglied der Verbrecherorganisation SPECTRE (in der deutschen Fassung GOFTA), möchte die Weltherrschaft an sich reißen. Dazu stört er zunächst die Flugbahn amerikanischer Raketen und möchte durch die folgende Zerstörung der Flugkörper einen Atomkrieg mit den Russen heraufbeschwören. Bond schafft es, Dr. No zu stoppen, und tötet ihn dabei.

JAHR:
1962
ORIGINALTITEL:
Dr. No
BOND-GIRL:
Honey Rider
BÖSEWICHT:
Dr. Julius No

Liebesgrüße aus Moskau

Das Verbrechersyndikat SPECTRE will den Tod von Dr. No rächen. Zu diesem Zweck ködert es James Bond mit einer russischen Dechiffriermaschine. Während seines Versuchs, das Gerät in seinen Besitz zu bringen, werden mehrere Mordanschläge auf ihn verübt. Beim Showdown mit der abtrünnigen KGB-Agentin Rosa Klebb kann er den Kampf erfolgreich für sich entscheiden.

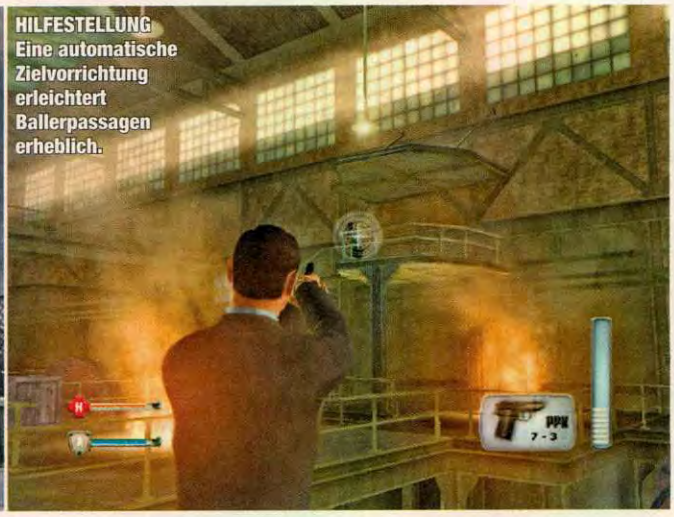
JAHR:
1963
ORIGINALTITEL:
From Russia with Love
BOND-GIRL:
Tatjana Romanowa
BÖSEWICHT:
Rosa Klebb

Goldfinger

Auric Goldfinger möchte die amerikanischen Goldreserven in Fort Knox atomar verseuchen. Die daraus resultierende Wertlosigkeit des Edelmetalls soll seinen Reichtum weiter steigern. Allerdings schafft es Bond, Aurics Komplizin Pussy Galore so zu beeinflussen, dass sie ihm hilft, Goldfingers Plan zu vereiteln. In Fort Knox schaltet Bond Oddjob aus. Als Abschluss tötet 007 Goldfinger.

JAHR:
1964
ORIGINALTITEL:
Goldfinger
BOND-GIRL:
Pussy Galore
BÖSEWICHT:
Auric Goldfinger

LEIHGABE An eine Winterlandschaft würden sich Fans des Films erinnern – eine Eigenkreation der Entwickler.



HILFESTELLUNG Eine automatische Zielvorrichtung erleichtert Ballerpassagen erheblich.

einen wilden Mix aus Aufträgen, die direkt der Filmvorlage entnommen wurden, und völlig neuen Herausforderungen, beispielsweise einer Auto-Verfolgungsjagd, präsentieren. Teile, in denen 007 auf möglichst unauffällige und leise Art vorankommen muss, sollen dem Spieler auch diese Facette eines waschechten Agentendaseins näher bringen. Ein umfassender Mehrspieler-Part soll die Solo-Erfahrung abrunden. Electronic Arts hat bis zum jetzigen Zeitpunkt bereits einen Turnier- und einen Deathmatch-Modus angekündigt.

DIGITALES KLASSENTREFFEN

Bei der Integration der Hauptrollen hält sich EA bis jetzt streng an die Filmvorlage. Wir dürfen uns auf Q, Rosa Klebb, Red Grant, Kerim Bey, Tatjana Romanowa und Miss Moneypenny freuen. James Bond macht, wie auf den Bildern zu sehen ist, jetzt schon eine sehr gute Figur und wurde authentisch modelliert. In rollenspielähnlicher Manier soll es dem Spieler möglich sein, 007 weiterzuentwickeln und mit neuen Gegenständen auszustatten. So steuert man ihn laufend, springend und vor allem ballernd durch eine lebendige und dynamische Welt, die sehr detailliert den 60er-Jahren nachempfunden sein wird. Die Entwickler möchten die Authentizität dieser Zeitepoche durch klassische Wagen, die damalige Mode und die für die Zeit typische Sprache erreichen.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

LIEBESGRÜSSE A. M.

Genre:	Action
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	EA Redwood Shores

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler	Termin
Nicht bekannt	**November**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„EA reist in die Vergangenheit und verschafft nun auf diese Weise auch Sean Connery sein Videospieldebüt."

Feuerball

SPECTRE hat ein NATO-Flugzeug mit einer Atombombe entführt und verlangt ein astronomisch hohes Lösegeld. Wird die Forderung nicht erfüllt, droht die Zerstörung einer Millionenmetropole. Eine Spur führt 007 nach Nassau, wo er es mit dem SPECTRE-Agenten Emilio Largo zu tun bekommt. In einer aufwendigen Unterwasserschlacht entschärft Bond die Bombe und rettet die Welt.

JAHR:
1965
ORIGINALTITEL:
Thunderball
BOND-GIRL:
Domino Derval
BÖSEWICHT:
Emilio Largo

Man lebt nur zweimal

Die USA und Russland stehen kurz vor einem Atomkrieg. Grund ist die Entführung von bemannten Raumfähren beider Nationen, wobei die USA Russland verdächtigen und umgekehrt. Bonds Auftrag führt ihn nach Japan. Dort findet 007 heraus, dass Blofeld und SPECTRE hinter der Sache stecken, und versucht ihn gemeinsam mit dem japanischen Geheimdienst zu stoppen.

JAHR:
1966
ORIGINALTITEL:
You Only Live Twice
BOND-GIRL:
Kissy Suzuki
BÖSEWICHT:
Ernest Stavro Blofeld

Diamantenfieber

Blofeld ist zurück und will dieses Mal mithilfe eines Laser-Satelliten Atomanlagen in Amerika, Russland und China zerstören und die übrig gebliebene Kapazität an den Meistbietenden verhökern. James Bond schleust sich unter falschem Namen in einen Diamanten-Schmugglerring ein und bekommt Hilfe von Tiffany Case. Bond zerstört zwar den Satelliten, aber Blofeld kann entkommen.

JAHR:
1971
ORIGINALTITEL:
Diamonds Are Forever
BOND-GIRL:
Tiffany Case
BÖSEWICHT:
Ernest Stavro Blofeld

Sag niemals nie

Dieser Streifen ist kein offizieller Teil der *Bond*-Reihe, sondern vielmehr ein Remake des 007-Teils *Feuerball*. Dementsprechend ist die Story nahezu identisch. SPECTRE bringt zwei Atomsprengköpfe in seine Gewalt und droht zwei Hauptstädte zu zerstören, falls nicht ein horrendes Lösegeld gezahlt wird. James Bond wird auf den brisanten Fall angesetzt und klärt die Situation.

JAHR:
1983
ORIGINALTITEL:
Never Say Never Again
BOND-GIRL:
Domino Petacci
BÖSEWICHT:
Maximilian Largo/Ernest Stavro Blofeld

Nichts für Kinder! Brandneue Spieleindrücke des digital gewordenen Cel-Shading-Albtraums.

Killer7

Der neue Capcom-Titel verursacht bei jedem, egal ob Spieler oder Zuschauer, ein befremdliches Gefühl, das man bis jetzt bei keinem anderen Spiel erlebt hat. Wir konnten uns vom ganzen Ausmaß dieser kranken Welt ein Bild machen und schildern euch unsere Eindrücke der ersten Mission.

SIMPLE STEUERUNG

In einer kurzen Einleitungssequenz werden wir mit unserem Missionsziel vertraut gemacht. Garcian Smith bekommt den Auftrag, 14 Heaven Smiles zu liquidieren und ihren Anführer Kun Lan, einen übergeschnappten Unterweltboss, lebend zu fassen. Die Heaven Smiles sind Menschen, die von Kun Lan in den Wahnsinn getrieben wurden und sich dabei äußerlich verändert haben. Sie sprengen sich bei Berührung mit einer anderen Person selbst in die Luft und sind Kun Lans Mittel, um an die Weltherrschaft zu gelangen. Eigentlich kein Problem, denn schließlich sind wir mit insgesamt sieben Persönlichkeiten (siehe Extrakasten „Harmans Persönlichkeiten") unterwegs. Kurz nach Betreten des Zielgebäudes finden wir uns in einem Tutorial wieder, in dem uns die überraschend simple Steuerung näher gebracht wird. Wie schon bekannt, bewegt sich der Hauptcharakter auf fest vorgegebenen Wegen. Macht sich ein Heaven Smile durch ein gellendes Lachen bemerkbar, wechselt man per Knopfdruck in die Ego-Perspektive und dirigiert ein Fadenkreuz über den Bildschirm. Als wir im Rahmen des Trainings solch ein Gelächter vernehmen, sind wir zunächst überrascht. Denn der Heaven Smile lacht und ist anwesend, wir können ihn aber nicht sehen. Mit einem Druck auf die L-Taste wird die Umgebung gescannt und schon wird der suizidgefährdete Pyromane sichtbar. Heaven Smiles haben nämlich die dumme Angewohnheit, sich dem Spieler an den Hals zu werfen, nur um

sich postwendend in die Luft zu sprengen. Diese zwischenmenschliche Störfunktion ist dem allgemeinen Wohlbefinden auf Dauer nicht gerade dienlich. Deshalb sollte man dem heranstürmenden Gegner schnell das Lächeln austreiben. Beschleunigen kann man dies durch einen gezielten Schuss auf den Schwachpunkt des Angreifers. Auf diese Art wird sein pyromanisches Leben augenblicklich beendet.

AB ZUR WOHLFÜHL-OASE

Nachdem wir uns mit dem nötigen Wissen ausgestattet haben, um in einer surrealen und kranken Welt voller Wahnsinn zu überleben, nehmen wir optimistisch die Erfüllung unseres Auftrages in Angriff. Wir scheuchen Dan Smith den vorgegebenen Weg entlang und treffen nach ein paar Metern auf die erste Abzweigung. Mehrere Auswahlmöglichkeiten werden auf dem Bildschirm in Form von glassplitterähnlichen Feldern visualisiert. Einer der Punkte führt in ein Zimmer mit dem seltsamen Namen „Harman's Room". Von Neugier getrieben, betreten wir den Raum, der sich im Laufe des Spiels auch als Rücksetzpunkt entpuppt, und stolpern als Erstes über einen Fernseher (siehe Extrakasten „Weiterentwicklung"). Bei Samantha, der netten Psychiatrie-Krankenschwester, können wir unseren Spielstand sichern. In der hintersten Ecke erspähen wir Iwazaru, einen rot gekleideten Geist mit einem unübersehbaren Faible für Sado-Maso-Spielchen und Lederriemen. Er versorgt uns mit umfassenden Informationen zu jedem Aspekt des Spiels.

ABSTRAKTE LEVELS UND GEGNER

Wir verlassen den Raum wieder und setzen unsere Jagd fort. Räumlichkeiten wie eine Tiefgarage, diverse Gänge, eine Bibliothek oder eine Wäscherei sind eigentlich nichts Besonderes und erst recht nichts Besorgniserregendes – in der Welt von Killer 7 ist das allerdings ganz anders. Harte Kontraste, eine völlig abstrakte Farbwahl und an Mangas erinnernde Lichteffekte lassen eher an ein Experiment einer Universität für abstrakte Kunst denken. Dieses befremdliche Gefühl wird durch die optische Ge-

SMILEY Die Heaven Smiles machen ihrem Namen alle Ehre.

FLINKER FINGER Kevin ist zwar „nur" mit Messern bewaffnet, aber trotzdem – überaus gefährlich.

INFO HARMANS PERSÖNLICHKEITEN TEIL 1

Schizophren und Spaß dabei

Wen wundert es, dass die Hauptfigur in einem derart kranken Spiel auch deftig einen an der Waffel hat? Uns jedenfalls nicht. Harman Smith vereint in seinem Kopf insgesamt sieben Persönlichkeiten. Hier präsentieren wir euch die „lustige" Bande.

Harman Smith

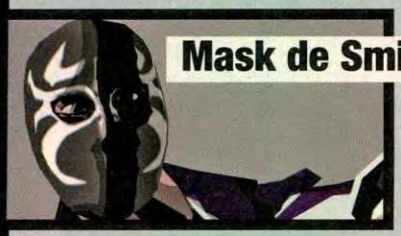
Die eigentliche Hauptperson beherbergt insgesamt sieben Persönlichkeiten. Jede der Personen hat nicht nur einen ganz eigenen Charakter, sondern auch eine vollkommen andere äußere Erscheinung. Obwohl Harman an den Rollstuhl gefesselt ist, macht ihn sein geübter Umgang mit einem panzerbrechenden Scharfschützengewehr überaus gefährlich.

Garcian Smith

Seine Fähigkeit, die Umgebung nach Feinden zu scannen, ist auf die anderen Persönlichkeiten übertragbar. Er ist der inoffizielle Anführer aller Smiths und sammelt deren sterbliche Überreste ein, falls diese das Zeitliche gesegnet haben. Diese kann dann am TV in Harman's Room wiederbelebt werden. Im Kampf verlässt er sich auf eine kleine, schallgedämpfte Handfeuerwaffe.

Dan Smith

Dieser Typ ist der geborene Killer: gewissenlos und überaus gefährlich. Hätte er die Möglichkeit dazu, würde er Harman umbringen, ohne mit der Wimper zu zucken. Die einzige Person, der er Vertrauen schenkt, ist Garcian. Den anhänglichen Heaven Smiles begegnet er mit einem modifizierten Magnum-Revolver Colt-Python.



Mask de Smith

Hinter seiner mysteriösen Maske verbirgt er schwere Brandnarben. Zusätzlich macht ihn seine Gesichtsvermummung sehr widerstandsfähig gegenüber Feuer. Obwohl er einen ausgeprägten Gerechtigkeitssinn hat, dreht er durch, sobald ihn seine Vergangenheit einholt, und richtet mit seinen beiden Granatwerfern immensen Schaden an.

Fortsetzung nächste Seite

INFO HARMANS PERSÖNLICHKEITEN TEIL 2

Fortsetzung von Seite 19

Coyote Smith

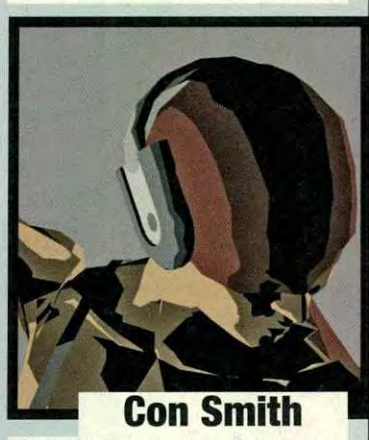
Das Aggressionspotenzial dieser Persönlichkeit kennt keine Grenzen. Er steht im ständigen Konflikt mit den anderen Figuren und würde speziell Dan am liebsten tot sehen. Allerdings ist er sehr nützlich, wenn es darum geht, Schlösser zu knacken oder an für die anderen unerreichbare Stellen zu gelangen. Seine Lieblingswaffe ist ein modifizierter Enfield-Revolver.

Diese bleiche Gestalt zieht es vor, im Dunkeln zu verweilen, da jeder Kontakt mit Sonnenstrahlen seinen sicheren Tod bedeuten würde. In der Dunkelheit kann er hervorragend sehen und Laserbarrieren mit Leichtigkeit umgehen. Er benutzt als Einziger keine Schusswaffe im Kampf gegen Kun Lan, sondern verlässt sich auf kleine Wurfmesser, die er auch im Nahkampf einsetzt.

Kevin Smith

Kaede Smith

Die einzige Frau unter den schizophrenen Killern will sich nicht eingestehen, dass sie nur ein Teil von Harmans kranker Psyche ist. Außerdem ist sie in Coyote und Dan verliebt. Sie kann auf besonders abartige Art und Weise Passagen passierbar machen; Sie schneidet sich einfach die Pulsadern auf. Mit ihrer AMT Hardballer und dem Zielfernrohr kann sie Gegner auf Distanz erledigen.



Con Smith

Diese kindliche Erscheinung ist zwar blind, aber deswegen nicht minder gefährlich. Sein übernatürliches Hörvermögen lokalisiert Feinde anhand ihres Pulses. Seine enorme Geschwindigkeit ist zudem an manchen Stellen sehr nützlich. Gegenüber Dan hat er den Schwur geleistet, Coyote umzubringen. Seine Schnelligkeit zeigt er auch mit seinen beiden vollautomatischen Handfeuerwaffen.

TOTAL KRANK Kaedes Waffe ist mit einem Zielfernrohr ausgestattet. Darüber hinaus „blutet" sie versteckte Passagen frei.

SUBMENÜ Hier kann man entweder die Person wechseln oder selbige heilen.

staltung der unterschiedlichen Gegner-Typen weiter unterstützt. Neben der Standardversion der Heaven Smiles, die in normalem Schritttempo dahinschlurft, treffen wir auf besonders schnelle Pyromanen, die ordentlich die Beine in die Hand nehmen und sich uns an den Hals werfen können. In der Tiefgarage finden wir dann beispielsweise noch einen Duplicator-Heaven-Smile, der an der Decke hängend medizinballgroße Eier auswirft und somit für explosiven Nachschub sorgt.

ANDERE WAFFE, ANDERE PERSON

Alle Persönlichkeiten nutzen entweder ihre Standardwaffe oder lassen hier und da auch schon mal eine Spezialattacke los. Dan feuert zum Beispiel ein großes, grelles Lichtprojektil ab, das eine verheerende Wirkung auf jede Art von Gegner hat. Jede der sieben Persönlichkeiten hat eine solche besondere Aktion in petto. Im Laufe des Spiels wird das Spezialarsenal durch fleißiges Weiterentwickeln von Statuswerten stetig erweitert. Um in den Genuss aller optisch beeindruckenden Spezialangriffe zu kommen, ist ein Figurenwechsel nötig, der recht einfach vonstatten geht. Mit „Start" rufen wir das Sub-Menü auf und wählen unter dem Punkt „Smiths" einen der verfügbaren Charaktere aus. Des Weiteren können wir hier alle gesammelten Items begutachten und an vorgegebener Stelle einsetzen. „Memo" beinhaltet eine kleine Infosammlung, die jeweilige Mission oder Allgemeines betreffend. Als überlebenswichtig stellt sich der Menüpunkt „Blood" heraus. Von Gegnern gesammeltes Blut wird hier an Ort und Stelle in frische Lebensenergie umgewandelt, die auf dem Bildschirm in Form eines Auges dargestellt wird.

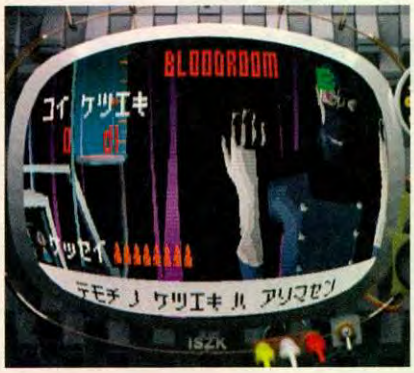
SPORADISCHE RÄTSELKOST

In der Bibliothek werden wir mit einem Rätsel konfrontiert. das uns stark an *Resident Evil* erinnert. Unser Weiterkommen wird durch einen Schalter verhindert, der sich erst aktivieren lässt, nachdem zwei Gegenstände in die Kontrolltafel eingesetzt wurden. Das Highlight dieser relativ einfachen Kopfnuss ist die Unterhaltung mit einem abgetrennten Kopf, den wir während unseres Besuchs in einer Waschküche in einem Trockner finden. Er hinterlässt

Fernsehstunde in der Psychiatrie

Der Fernseher ist nicht nur Sammelstelle für die sieben Killer, sondern auch der Ort, an dem die Persönlichkeiten weiterentwickelt werden können.

Beim Durchzappen der verschiedenen Kanäle bleiben wir gleich beim ersten hängen. Der „Blood Room" zeigt einen wenig vertrauenerweckenden Typen mit Mundschutz und Gummihandschuhen, bei dem wir das gesammelte Blut unserer beseitigten Angreifer in Serum umwandeln lassen können. Jeder weitere Kanal zeigt jeweils eine der kranken Persönlichkeiten und verschiedene Auswahlmöglichkeiten. Nachdem wir uns für eine Figur entschieden haben, können wir dem Charakter das Serum zukommen lassen, wodurch der Umgang mit der Waffe verbessert wird. Die Stärke, die Geschwindigkeit, die Zielgenauigkeit und das Anvisieren des Schwachpunktes des Gegners werden somit im Laufe des Spiels stetig verbessert. Bei Bedarf kann man sich auch in eine der Figuren verwandeln. Manchmal muss man die Charaktere aber erst aufwecken, da sie nach längerer Pause schon mal ein Nickerchen machen. Hierfür muss eine bestimmte Anzahl an Heaven Smiles eliminiert worden sein.



WOHIN? An Abzweigungen bekommt man angezeigt, welchen Weg man weitergehen kann.

ARTENREICH Im Spiel bekommen wir es mit unterschiedlichen Heaven Smiles zu tun. Der hier ist geflügelt und eher harmlos.

uns einen Feuerring, mit dem wir eine Sprinkleranlage auslösen und Kerzen anzünden können und dadurch zwei vielversprechende Gegenstände erhalten. Mit diesen Utensilien in der Tasche machen wir also nun den Weg in der Bibliothek frei.

Doch die folgende Situation lässt uns erneut heftig an unserer Wahrnehmung zweifeln. Wir stehen vor einer versperrten Passage. An der Wand hängt ein weiblicher Geist kopfüber und weist uns darauf hin, dass es hier nur dem zarten Geschlecht möglich ist, weiterzukommen. Also rufen wir Kaede auf den Plan und setzen ihre Spezialfähigkeit ein, wie uns kurz vorher geraten wurde. Völlig entsetzt sehen wir zu, wie sich die Kleine die Pulsadern aufschneidet und die Barriere durch spritzende Blutfontänen zerstört. Was zum Teufel … ? Von allen kranken Ideen und Situationen, die wir bisher erlebt haben, ist dies das Schlimmste. Auf dem Weg zum großen Finale der ersten Mission muss Kaede mit ihrer Blutdusche noch ein Graffiti-Rätsel lösen, das uns das Passwort zu einer codewortgeschützten Tür offenbart. Wir sind endgültig an dem Punkt angelangt, an dem uns definitiv nichts mehr schocken kann. Beim abschließenden Boss-Kampf mit einem kleinen, geflügelten Mädchen namens Angel, das im typischen Mangastil mit großen Kulleraugen und einem süßen Kleidchen wenig beängstigend anmutet, bleibt uns ein weiteres Horrorerlebnis zum Glück auch erspart. Im Gegensatz zu Titeln wie *Resident Evil 4* wird dieser Boss-Kampf eher schlicht präsentiert. Ohne die Begleitung von schwindelerregenden Kamerafahrten, bildschirmfüllenden Explosionen oder einer tosenden Musikuntermalung müssen wir uns gegen den Endgegner behaupten. Seelenruhig rollen wir als Harman Smith Angels Feuerattacken aus dem Weg und nehmen sie mit seinem Scharfschützengewehr aufs Korn, bis sie klein beigibt.

ZURÜCK IN DER WIRKLICHKEIT

Wir lassen diesen digitalen Albtraum hinter uns und versuchen, wieder in unsere Realität zurückzukehren. Es dauert zwar etwas, bis wir das soeben Erlebte verdaut haben, aber schließlich kommen wir zu dem Schluss, dass *Killer 7* zweifelsfrei etwas ganz Besonderes ist: befremdlich, angsteinflößend, verwirrend und total krank. Suda 51, der Director und Autor von *Killer 7*, und Capcom präsentieren uns einen Titel, der selbst bei erwachsenen Spielern starke Nerven voraussetzt.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

KILLER 7

Genre:	Action
Hersteller:	Capcom
Entwickler:	Capcom Studio 4
Internet:	www.killer7.com
Spieler	1
Termin	24. Juni

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Krank, abgedreht, surreal**: Capcom inszeniert ein einzigartiges Spielerlebnis, das starke Nerven voraussetzt."

Geist

Der Shooter nimmt Gestalt an:

Wir ergatterten neue Bilder und Praxiseindrücke.

Die Geister, die ich rief … ließen sich lange nicht mehr blicken: Seit einiger Zeit war es still um den esoterischen GameCube-Exklusivtitel *Geist* geworden. Umso größer die Überraschung, als unser N-ZONE-Korrespondenten-Medium beim Schlendern über das Ausstellungsgelände der Game Developers Conference eine Erscheinung hatte: Zwischen drallen Standhostessen und auf Konga-Trommeln einhämmernden *Donkey Kong*-Liebhabern war an zwei Bildschirmen der Geist-Auftaktlevel anspielbar.

VOLKSFÜRSORGE

Die zackig geschnittene Intro-Sequenz erinnert an einen militärischen Team-Shooter. Mit knatternden Hubschraubern und emsig ausschwärmenden Soldaten besetzt eine Anti-Terror-Einsatztruppe der US-Regierung das Gelände der „Volks Corporation" (irgendjemand beim Entwicklerteam n-Space hat wohl Deutsch zu seiner Lieblingsfremdsprache erkoren). Welche schreckliche Dinge in der Volksfabrik gekochelt werden, stellt sich im Laufe der Handlung heraus. Aber die Militärs haben sich bestimmt etwas dabei gedacht, John Raimi mitzunehmen, einen Spezialisten in Sachen fremdartige Krankheiten und Organismen.

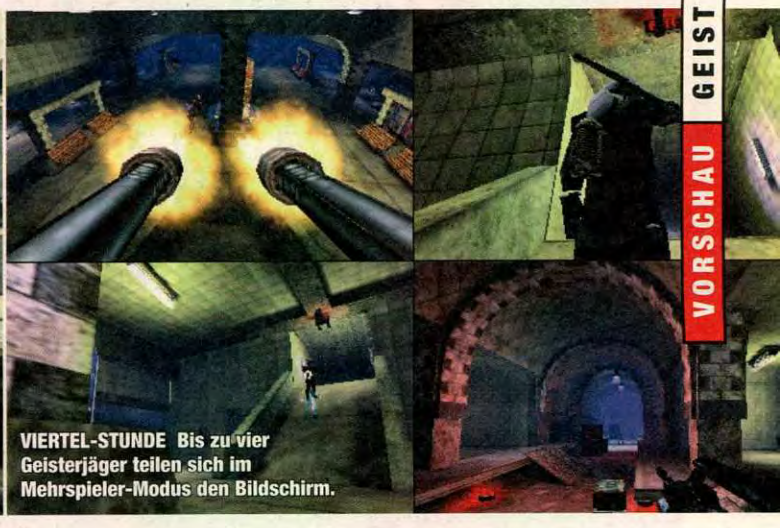
Der Spielauftakt läuft beschaulich ab, Anweisungen am Bildschirm erklären uns die Steuerung genau. Wir schlüpfen in die Rolle von Raimi, der unbewaffnet hinter den Soldaten herdackelt, die ein Labor besetzen. Brav folgen wir den Anweisungen der Vorgesetzten, suchen eine bestimmte Person auf und zapfen dann Daten aus einem Computer. Ein Schusswechsel im Hintergrund stört die „Jugend forscht"-Idylle. So ganz kampflos wollen uns die Volkswächter nun doch nicht ihre Anlage übergeben. Einer der Soldaten drückt uns eine Pistole in die Hand und los geht's mit munterer Action. Wir halten uns in der Nähe einiger Verbündeter auf, die von den Gegnern in eine wilde Schießerei verwickelt werden – wenigstens können wir jetzt mithelfen. Die Wichtigkeit der „Ducken"-Schultertaste wird uns auch schnell bewusst: Fensterglas zerspringt, als aus einem Raum heraus auf uns geschossen wird.

BOSS-BEGEGNUNG

So weit spielt sich *Geist* wie ein herkömmlicher Ego-Shooter. Mit den beiden Sticks manövrieren und zielen wir – zwischendurch nachladen nicht vergessen. Das D-Pad wird zum Aufrufen der Karte, der Missionsziele und des Inventars genutzt. Der Kampf gegen die Wachen führt uns immer weiter in die Forschungsanlage, bis wir schließlich den ersten Boss-Kampf bestehen müssen. Was sich da von der Decke eines Ganges schlängelt, ist ein deutlicher Hinweis

VOLKSFEST Die Kellerasseln der Volks Corporation haben sich prächtig entwickelt.

ZEITGEIST In einigen Action-Abschnitten stehen euch Verbündete zur Seite.



VIERTEL-STUNDE Bis zu vier Geisterjäger teilen sich im Mehrspieler-Modus den Bildschirm.

darauf, dass es bei der Volks Corporation nicht ganz mit rechten Dingen zugeht: Ein schlangenähnliches Monster durchbohrt zunächst einen Soldaten, um uns dann unfreundlich anzufauchen. Eine Lebensenergieanzeige verrät, wie viel Puste der Obergegner noch hat. Mit der nötigen Ausweich-Geduld – wie es sich für einen Boss gehört, hat das Vieh berechenbare Angriffsmuster – schaffen wir es, ihm ausreichend Blei in die empfindliche Stelle zu ballern.

GEISTIG REGE

Leider sind wir damit auch schon kurz vor dem Ende der Demoversion. Denn just als es richtig spannend wird, hört die Messe-Kostprobe auf. Kurz vor der Flucht wird Raimi von einer Kugel erwischt. Als er wieder erwacht, ist er hilflos einer Maschine ausgeliefert, die ihm die Seele aussaugt. Der am Stand anwesende Nintendo-Mitarbeiter hat Verständnis für unsere milde Hysterie, weil wir nicht weitermachen können: „Diese Version ist wirklich nur als Teaser gedacht." Nach dem eher konventionellen Action-Auftakt wird *Geist* zum raffinierten Körpertauschspiel, bei dem Sie verschiedene Objekte, Tiere und Personen mit Raimis Seele besetzen. Dabei übernimmt man Blickwinkel, Fähigkeiten und Waffen des besessenen Wirts. Raffinierte Rätselsituationen entstehen durch den Umstand, dass man viele Lebewesen erst dann übernehmen kann, wenn sie außer sich vor Angst sind. Also arbeitet man sich in der Reinkarnationsriege nach oben und verschreckt beispielsweise durch einen poltergeistigen Fressnapf den Hund, mit dem man wiederum den nächsten Wachposten erschreckt, um diesen dann zu übernehmen.

NOCH EINIGES ZU TUN

In der Theorie klingt das Spielkonzept von *Geist* gut. In der Praxis war die Schnupperversion solide spielbar, war aber sichtlich noch nicht fertig. Die Action-Momente wirkten spannend mit leichter Taktiknote; Deckung spielt eine wichtige Rolle. Die Grafik des Anfangslevels kommt uns unspektakulär-solide vor – das Innere einer Fabrik gibt nun mal nicht allzu viel Abwechslung her. Bei der Steuerung blieben wir mitunter kurzzeitig stecken, auch das Tempo der Drehungen scheint noch verbesserungsfähig zu sein. Bis zum Erscheinungstermin im Sommer sollten die Entwickler solche Kleinigkeiten aber hinkriegen. Wir sind auch auf die Mehrspieler-Modi gespannt, von denen bereits ein paar appetitanregende Bilder herausgegeben wurden.

HEINRICH LENHARDT

VORSCHAU

GEIST

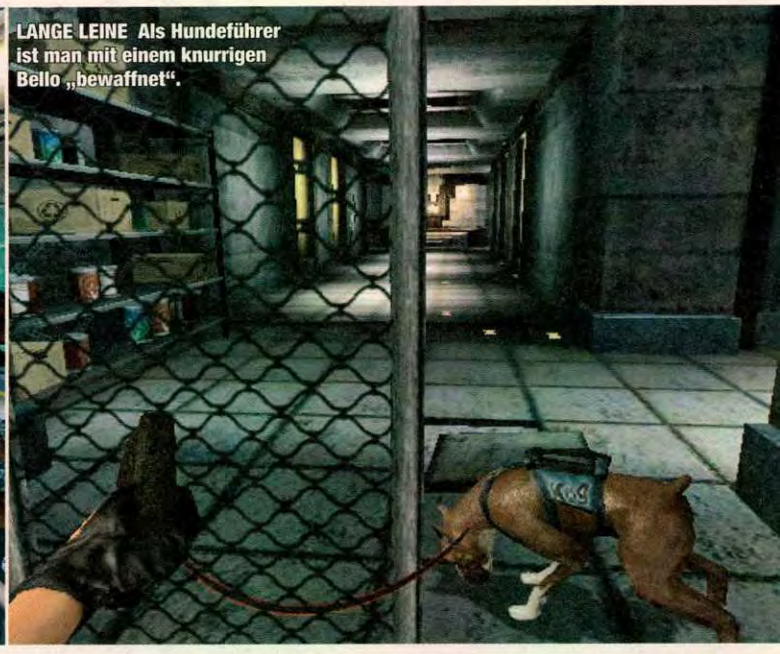
Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	n-Space
Internet:	www.nintendo.com
Spieler:	1-4
Termin:	Sommer

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Raffinierte Action statt fauler Spuk: Braucht noch etwas Zeit für den Feinschliff, hat aber viel Potenzial."

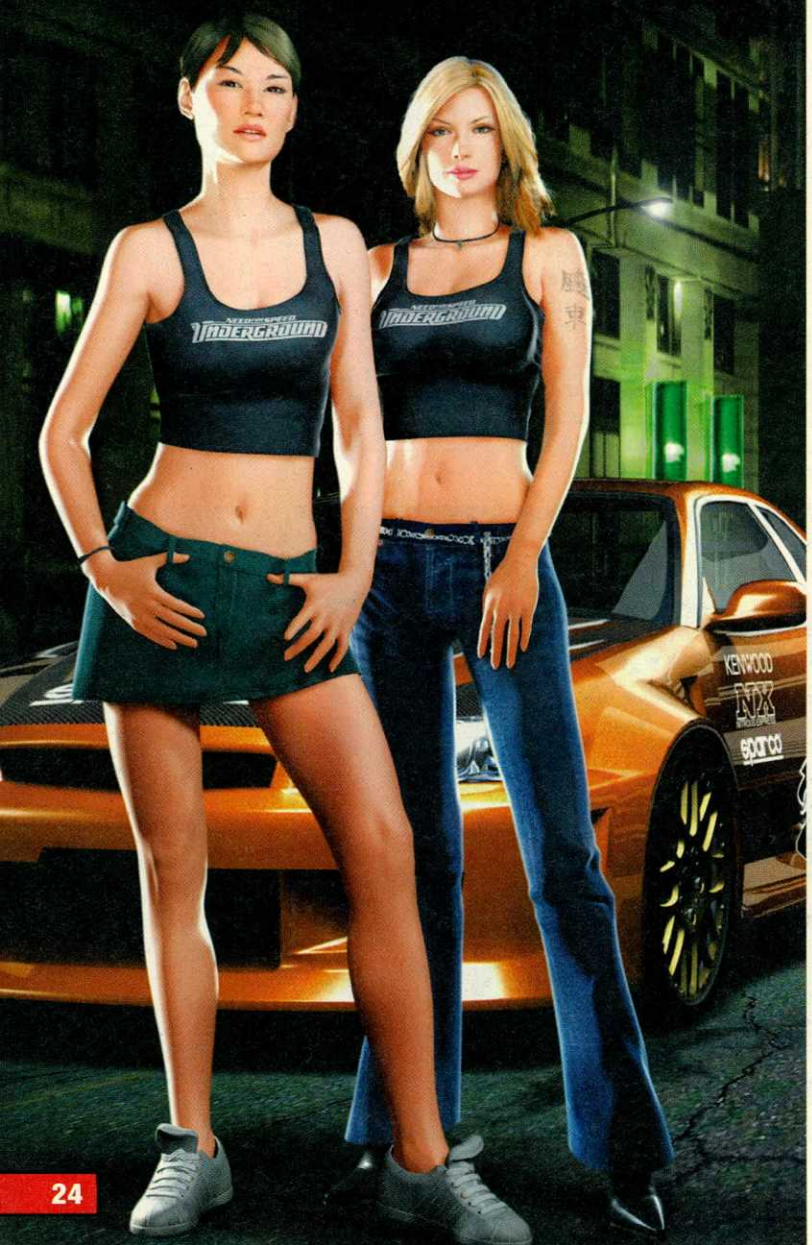
GEFRIERGETROCKNET Je nach übernommener Spielfigur stehen euch andere Waffen zur Verfügung.



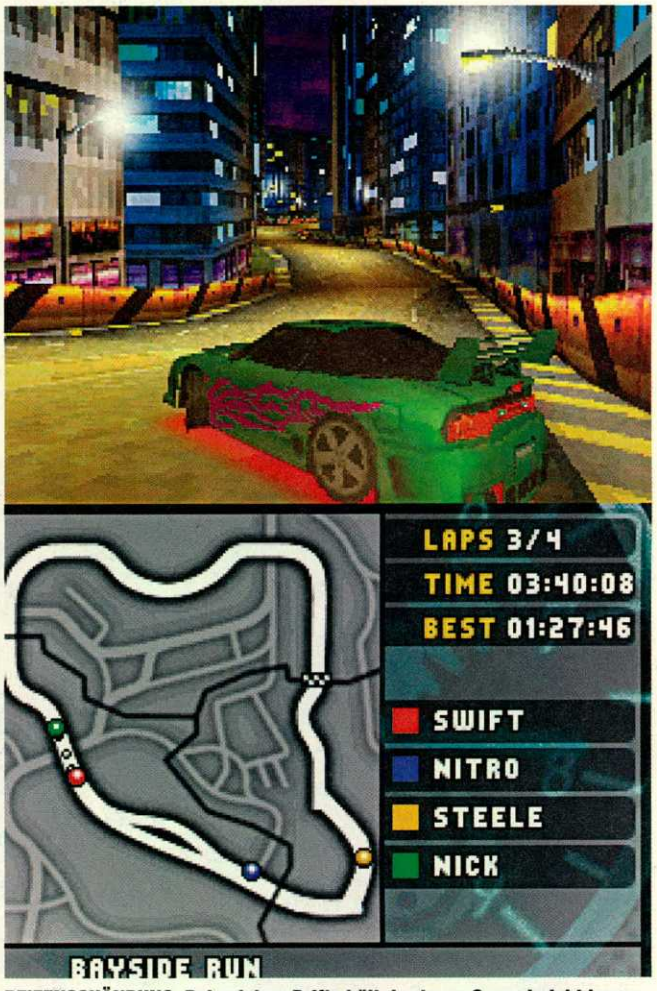
LANGE LEINE Als Hundeführer ist man mit einem knurrigen Bello „bewaffnet".

Need for Speed Underground 2

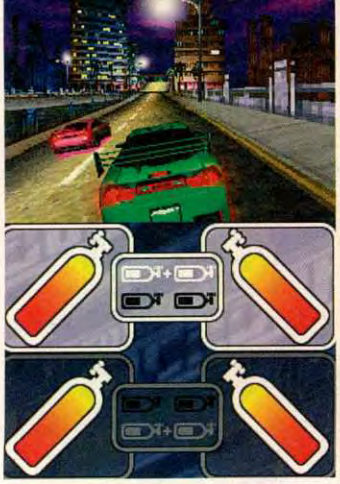
Hübsche Frauen, laute Motoren – die beliebte Streetracing-Serie rast mit Vollgas auf Nintendos neuem Handheld!



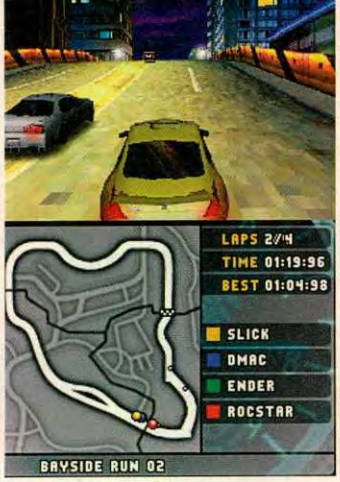
Die ersten Screenshots für *Need for Speed Underground 2* ließen Großes erhoffen. Und die neuesten Informationen zu dem Tuning-Racer bestätigen dies. So haben die Entwickler von Pocketeers nach der Fertigstellung der Game-Boy-Advance-Version die Arbeiten an der DS-Fassung begonnen. Die ersten im Internet aufgetauchten Videos zeigen, dass das DS-*Need for Speed Underground 2* nicht viel mit seinem Bruder für den kleinen Handheld gemeinsam hat. Die Grafik ist in aufwendigem 3D gehalten, die Fahrzeugmodelle sind detailliert, die Hintergründe spektakulär und die Lichteffekte machen einen guten Eindruck. Die Kollisionsabfrage sieht ordentlich aus und das Geschwindigkeitsgefühl stimmt dank 60 Bildern in der Sekunde auch. Doch die Entwickler programmierten nicht nur eine leistungsstarke Grafik-Engine, sondern machen auch Gebrauch vom Touchscreen des Nintendo DS. Über diesen ist es sowohl möglich in der Lackiererei der



REIFENSCHÄNDUNG Bei solchen Drifts hält der teure Gummi nicht lange.

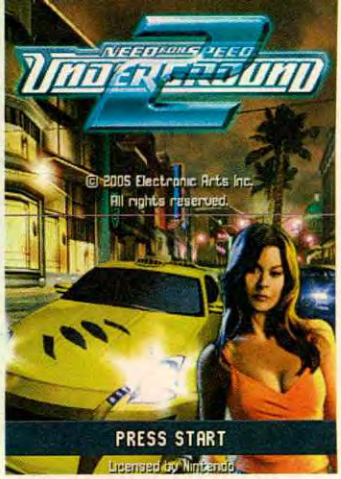


LACHGAS Mit NOS machen die Rennen erst richtig Spaß.



ABFLUG Dieser Hügel lädt zu einer kleinen Flugstunde ein.

LICHTEFFEKTE Die nächtliche Stadt wird hübsch erleuchtet.



APPETITANREGUNG Frauen und Autos. Was braucht man mehr?!

Tuning-Werkstatt eigene Grafiken für sein Lieblingsauto zu malen als auch während des Rennens die Nitros zu zünden. Dazu sind auf dem Touchscreen vier Nitro-Flaschen abgebildet. Drückt ihr nun auf eine der Flaschen, zündet euer Auto den Nachbrenner. Betätigt ihr gar zwei Flaschen gleichzeitig, bekommt ihr den ultimativen Geschwindigkeitsflash. Darüber hinaus integrierte Pocketeers den Gameplay-Mode Own the Zone, welcher angeblich ganz besonderen Nutzen von beiden Bildschirmen des Nintendo DS machen soll. Genaue Details waren bis zum Redaktionsschluss leider nicht bekannt. Natürlich wird es auch wie in der GameCube- und Game-Boy-Advance-Fassung jede Menge Tuning-Möglichkeiten geben, um den lizenzierten Fahrzeugen eine mächtige Leistungssteigerung zu verpassen.

MEHRSPIELER-SPASS

Die Fahrphysik von *NfSU 2* kommt dank der leistungsfähigen DS-Chips wesentlich mehr an die GameCube-Fassung heran als an die simple GBA-Version. Besonders viel Fahrspaß verspricht der Mehrspieler-Modus, bei dem man sogar eine ganze Rennfahrer-Karriere absolvieren kann. Doch auch im Einzelspieler-Modus werden laut EA zahlreiche Spielmodi für Langzeitmotivation sorgen. Wir trauen EA zu, dass *Need for Speed Underground 2* durchaus das bislang beste Rennspiel auf dem DS wird. Momentan peilt man eine Veröffentlichung am 27. Mai an. Wir sind gespannt.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU

NFS UNDERGROUND 2

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Pocketeers
Internet:	www.ea.com
Spieler:	1-8
Termin:	27. Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Vielversprechendes Rennspiel**, das Asphalt Urban GT auf die hinteren Plätze verweisen könnte."

STARKE KONKURRENZ Harte Zweikämpfe sind ebenfalls angesagt.

TUNING-WERKSTATT Natürlich dürfen die Autos auch gepimpt werden.

Kingdom Hearts: Chain of Memories

Square-Enix holt die **Disney-Bande an Bord** und präsentiert euch ein interessantes Rollenspiel.

Der Rollenspielexperte Square Enix hat es mit seinem Disney-Experiment geschafft, eine neue RPG-Reihe zu etablieren. Zum ersten Mal konnten Donald und Goofy in *Kingdom Hearts* auf der PS2 ihre RPG-Fähigkeiten spielen lassen. Die sehr gute Spielbarkeit und eine wundervoll fantasiereiche Gestaltung bargen sehr viel Charme, dem nun auch GBA-Spieler erliegen sollen.

KARTE FÜR KARTE

In *Chain of Memories* verwendet man – im Gegensatz zur PS2-Fassung – ein umfassendes Kartensystem, um alle Aktionen innerhalb des Spiels auszuführen. Ihr wollt eine Tür öffnen? Kein Problem: Karte ziehen und schon ist ein neuer Bereich zugänglich. In Kombination mit speziellen Zauberkarten werden so zusätzlich entweder alle Monster an Ort und Stelle eingefroren oder versteckte Schätze enttarnt. Innerhalb der wundervoll gezeichneten Umgebungen, die sowohl Disneys als auch Square-Enix' Ruf gerecht werden, kommt es zu zahlreichen Kampfhandlungen. Hier spielt der Zahlenwert auf der Angriffskarte eine große Rolle. Ist er höher als der des Angreifers, so landet man einen Treffer. Bei einem niedrigen Wert besteht nicht nur die Gefahr, dass die Attacke geblockt wird, sondern eventuell kontert der Gegner auch. Dieses Prinzip greift sowohl bei Angriffen als auch bei der Verteidigung. Um möglichst viele Erfolgserlebnisse während einer Auseinandersetzung zu haben, kann man sein Kartendeck neu mischen. Dadurch wird das Spiel fairer, da man stets den richtigen Angriff oder die passende Abwehr bei der Hand hat.

UDO CRNJAK

VORSCHAU

KINGDOM HEARTS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Square-Enix/Jupiter
Internet:	www.nintendo-europe.com
Spieler:	1-2
Termin:	6. Mai

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Sympathisches und **wunderschön gezeichnetes Rollenspiel**, das Disney- und RPG-Fans anspricht."

INFO **GEWINNSPIEL**

Traumhaftes Gewinnspiel

Das Erscheinungsdatum dieses wunderschönen Rollenspiels rückt immer näher. Für uns Grund genug, um euch in Kooperation mit Nintendo dieses geniale Gewinnspiel zu präsentieren!

Zu gewinnen gibt es:

1x **Game Boy Advance SP *Kingdom Hearts Edition Pak***
(bestehend aus dem gleichnamigen Spiel + einem GBA SP in speziellem Design)

3x ***Kingdom Hearts: Chain of Memories* für den GBA (SP)**

Um teilzunehmen, schickt eine SMS mit dem Inhalt „nzone 10 Name Anschrift" an die 82098 (z. B.: nzone 10 Martin Manski, Pikastr. 63, 60314 Frankfurt). Viel Erfolg!

D: 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12 SMS
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone 10 Name
Anschrift, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Einsendeschluss: 29. April 2005

LEGO Star Wars

„Darth Maul hat mir die Hand abgeschlagen!"

„Keine Panik – steck sie dir wieder in den Ärmel."

George Lucas' *Star Wars Episode III: Die Rache der Sith* läuft weltweit am 19. Mai an; dem Hype um das angepriesene, krönende Verbindungsstück zwischen den beiden Trilogien kann man sich kaum entziehen. Jetzt schickt LEGO zusammen mit Eidos ein GBA-Abenteuer ins Rennen.

EIN TODESSTERN AUS KUNSTSTOFF

Was erhaltet ihr, wenn ein Berg von Plastikklötzchen mit der MACHT gemischt wird? Richtig: *LEGO Star Wars*. Die gelben Spielzeugkameraden sind dem Imperium jetzt auch auf dem Game Boy Advance auf den Fersen. Die Story ist an die drei Episoden *Die Dunkle Bedrohung*, *Angriff der Klonkrieger* und – heiß erwartet – *Die Rache der Sith* angelehnt. Ihr schlüpft dabei in die Rolle bekannter Charaktere, kämpft beispielsweise mit Obi Wan und Qui-Gon gegen den teuflischen Darth Maul oder durchstreift mit dem niedlichen Yoda eine Graslandschaft. Bei so viel Jedi-Prominenz ist es selbstverständlich, dass der Einsatz der MACHT bei euren kämpferischen Auseinandersetzungen nicht zu kurz kommt. Auf eurem Weg trefft ihr auf lieb gewonnene Helfer wie Chewbacca oder Blechbüchse R2-D2. Für Abwechslung soll auf den verschiedenen Schauplätzen im *Star Wars*-Universum gesorgt sein: Mit dem leuchtenden Lichtschwert in den Händen und hin und wieder einem Begleiter an der Seite schlagt ihr Truppen von imperialen Soldaten und Klonkrieger in die Flucht. Dabei steuert ihr euer zusammengesetztes Männlein aus der Vogelperspektive. Die typischen LEGO-Noppen sind überall zu sehen und schaffen ein stimmiges Drumherum; das Ganze hat den Look einer großen LEGO-Spielzimmerkonstruktion. Zwar fliegen manchmal bunte Körperteile durch die Luft, der volle Kunststoff-Einsatz macht die Gefechte aber zu einem unblutigen Unterfangen, das in erster Linie unseren jungen Lesern zu empfehlen ist.

SASCHA SCHMITZ

VORSCHAU

LEGO STAR WARS

Genre:	Action
Hersteller:	Eidos
Entwickler:	Amaze Entertainment
Internet:	www.eidos.de
Spieler:	1
Termin:	April

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Sternenkrieger aus Plastikklötzen werden vor allem Star-Wars-Fans und junge Spieler erfreuen!"

LÖWENHERZ Chewbacca erwehrt sich aufdringlicher Gegner.

STERNENZERSTÖRER Die Hintergründe sind stimmungsvoll.

DARTH VADER Die Story wird in hübschen Bildern erzählt.

UNFAIR. Die drei Klonkrieger werden gleich das Lichtschwert spüren.

TOMATE Im Film überlebt Darth Maul diesen Kampf nicht.

INFO-CENTER MOST WANTED

MOST-WANTED-CHARTS

PLATZ/VORMONAT/TITEL			MONAT
1	1	The Legend of Zelda 2	7
2	9	StarCraft Ghost	7
3	6	Star Fox Assault	15
4	8	Advance Wars: Under Fire	3
5	WE	Killer 7	4
6	NEU	Geist	1
7	NEU	Batman Begins	1
8	NEU	Mario Kart DS	1
9	WE	Nintendo Puzzle Collection	3
10	NEU	Madagascar	1

Eine Menge Bewegung in den Most-Wanted-Charts. Während Zelda 2 weiter an der Spitze steht, steigen auf den hinteren Plätzen *Geist*, *Batman Begins*, *Mario Kart DS* und *Madagascar* neu in die Charts ein.

Quelle: N-ZONE-Zeugnisauswertung, www.n-zone.de, SMS-Wahl

N-ZONE CHARTS-GEWINNSPIEL

Wir verlosen unter allen Einsendungen drei Spiele nach Wahl.

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, nennt uns einfach eure derzeitigen Lieblingsspiele oder euren am sehnsüchtigsten erwarteten Titel: **Für die Most-Wanted-Charts:** Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone MW Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone MW 1" und wählt somit *Batman Begins* zu eurem Most-Wanted-Titel Nummer 1).
Für die Lesercharts: Sendet uns eine SMS mit dem Text **„nzone LC Nummer eures Favoriten"** (Beispiel: Schreibt „nzone LC 1", wenn *Call of Duty: Finest Hour* euer absoluter Lieblingstitel ist.

D: 82 098* € 0,49*/SMS
Alle Netze!
VF-D2-Anteil € 0,12
CH: 9292, sfr 0,70/SMS
A: 0900 800 700, € 0,50/SMS

Oder schickt eine Postkarte mit den Nummern eures Favoriten an:
COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: nzone MW bzw. nzone LC, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

MOST-WANTED-CHARTS

Nr.	Titel	System
1.	Batman Begins	GC
2.	Bomberman DS	DS
3.	Castlevania DS	DS
4.	Donkey Konga 2: Hit Song ...	GC
5.	Geist	GC
6.	Jump Superstars	DS
7.	Killer 7	GC
8.	Kingdom Hearts: Chain of ...	GBA
9.	Mario Kart DS	DS
10.	Mario Party Advance	GBA
11.	Madagascar	GC
12.	Medal of Honor European ...	GC
13.	Need for Speed Underground 2	DS
14.	Nintendo Puzzle Collection	GC
15.	Ridge Racer DS	DS
16.	Star Fox Assault	GC
17.	The Legend of Zelda 2	GC
18.	The Movies	GC
19.	Yoshi's Touch & Go	DS
20.	Yoshi's Universal Gravitation	GBA

LESER-CHARTS (SEITE 22)

Nr.	Titel	System
1.	Call of Duty: Finest Hour	GC
2.	DHdR: Das dritte Zeitalter	GC
3.	Def Jam: Fight for NY	GC
4.	Donkey Kong Jungle Beat	GC
5.	Donkey Konga	GC
6.	FF: Crystal Chronicles	GC
7.	Harvest Moon: A wonderful Life	GC
8.	Mario Golf: Toadstool Tour	GC
9.	Mario Kart: Double Dash	GC
10.	Mario Power Tennis	GC
11.	Metroid Prime	GC
12.	Metroid Prime: Echos	GC
13.	Need for Speed Underground 2	GC
14.	NFL Street 2	GC
15.	Paper Mario 2	GC
16.	Pikmin 2	GC
17.	Pokémon Colosseum	GC
18.	Pokémon Rubin & Saphir	GBA
19.	Polarium	DS
20.	Project Rub	DS
21.	Resident Evil Zero	GC
22.	Resident Evil 4	GC
23.	Star Fox Adventures	GC
24.	Super Mario Smash Bros.	GC
25.	Super Mario 64 DS	DS
26.	Tak 2: Der Stab der Träume	GC
27.	Tales of Symphonia	GC
28.	WWE: Day of Reckoning	GC
29.	Wario Ware Touched!	DS
30.	Zelda: The Wind Waker	GC

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Benachrichtigung der Gewinner erfolgt schriftlich oder telefonisch. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.
Teilnahmeschluss ist der 4. Mai 2005.

Die kommenden Hits!

Ihr wollt wissen, welche Spiele-Knaller in Zukunft erscheinen? Auf diesen Seiten bieten wir euch eine aktuelle Übersicht über die am sehnlichsten erwarteten GameCube-, Nintendo-DS- und Game-Boy-Advance-Spiele.

ADVANCE WARS: UNDER FIRE

MOST WANTED CHARTS 4. PLATZ

Schon auf dem GBA war *Advance Wars* ein absoluter Kracher. Jetzt zieht ihr in der Third-Person-Perspektive in die Schlacht und befehligt eure Truppen. Grafisch eine Augenweide.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Strategie**
Termin: **2005**

BATMAN BEGINS

MOST WANTED CHARTS 7. PLATZ

Batman Begins wird sich eng an den neuen Kinostreifen anlehnen. Die Angst ist euer Verbündeter. Erschreckt eure Gegner, damit sie ihre Waffen vor lauter Zittern nicht mehr halten können.

Hersteller: **Electronic Arts**
Genre: **Action**
Termin: **Sommer 2005**

BOMBERMAN DS

Der Multiplayer-Klassiker bald auch auf dem DS. Mit mehreren Spielern gleichzeitig dürft ihr euch gegenseitig Bomben um die Ohren werfen und Gegner gekonnt in die Luft sprengen.

Hersteller: **Hudson Soft**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

CASTLEVANIA DS

Castlevania DS knüpft direkt an *Aria of Sorrow* auf dem GBA an. Soma Cruz kämpft diesmal gegen eine Dracula-Sekte. Spielerisch und grafisch sehr vielversprechender Titel.

Hersteller: **Konami**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

DONKEY KONGA 2: HIT SONG PARADE

Donka Konga war so ein Erfolg, dass sich Nintendo entschlossen hat, einen zweiten Teil mit neuen Liedern auf den Markt zu bringen. Im Juni darf also wieder getrommelt werden.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **3. Juni**

GEIST

MOST WANTED CHARTS 6. PLATZ

Innovation im Shooter-Universum. Ihr schlüpft als Geist in den Körper verschiedener Tiere und Menschen und übernehmt deren Kontrolle. Ein abgefahrener und düsterer Titel.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2005**

JUMP SUPERSTARS

Smash Brothers-Fans werden den Titel lieben. Hier steigen allerdings bekannte Manga-Charaktere wie Son-Goku, Monkey D., Ruffy oder Naruto in den Ring. Ein bunter Prügelspaß!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Beat 'em Up**
Termin: **2005**

KILLER 7

MOST WANTED CHARTS **5. PLATZ**

Kein Spiel für jedermann – die gewalttätige Action-Provokation verspricht ein abgedrehtes Erlebnis. Sieben Killer jagen dabei lebensbedrohliche Kreaturen des Unterweltbosses Kun Lan.

Hersteller: **Capcom**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **27. Juni**

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF ...

Das Adventure verbindet die Welten von Disney und *Final Fantasy*. Sora, Donald und Goofy machen sich auf den Weg, um Soras Freund Riku zu finden, und nutzen dabei das Battle-Card-System.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **6. Mai**

MARIO KART DS

MOST WANTED CHARTS **8. PLATZ**

Auch auf dem DS dürft ihr mit Mario und Co. bald richtig Gas geben. Auf dem oberen Screen läuft das Renngeschehen ab, während ihr auf dem unteren Rundenzeiten und Übersicht seht. Hier könnte einer der besten Funracer aller Zeiten heranbrausen.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **2005**

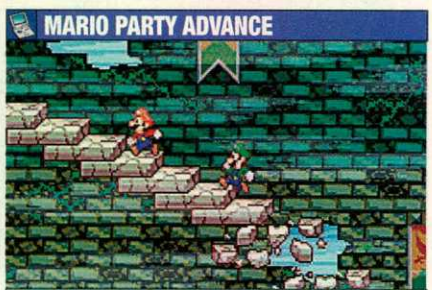
MADAGASCAR

MOST WANTED CHARTS **10. PLATZ**

Zum neuen Kinostreifen liefert Activision diese Versoftung. In der Rolle des Löwen Alex, des Zebras Marty, des Nilpferds Gloria und der Giraffe Melman müsst ihr elf Levels bestehen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **Juni**

MARIO PARTY ADVANCE



Das *Mario Party* für die Westentasche hat endlich auch einen offiziellen Termin bekommen. Ende Juni dürft ihr mit Mario und Co. auch unterwegs den zahlreichen Minispielen frönen.

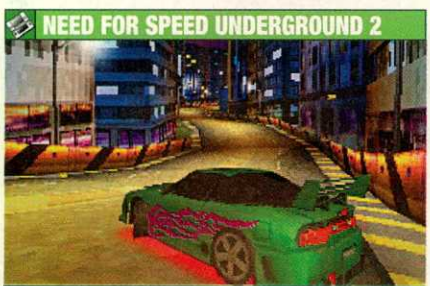
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action**
Termin: **24. Juni**

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT

Die *Medal of Honor*-Serie geht in die nächste Runde. Europa 1942: Als US-Leutnant führt ihr das Office of Strategic Services an realen Schauplätzen in den Kampf gegen die Nazis.

Hersteller: **EA**
Genre: **Ego-Shooter**
Termin: **2. Quartal**

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2



Aufwendige 3D-Grafiken und flüssige 60 Bilder pro Sekunde klingen toll. Außerdem soll der Titel von den WLAN-Fähigkeiten Gebrauch machen. Der Touchscreen dient dem Zünden des Boosts.

Hersteller: **EA**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **27. Mai**

NINTENDO PUZZLE COLLECTION

MOST WANTED CHARTS **9. PLATZ**

Puzzlespielfreunde werden auf dem GameCube bislang nicht verwöhnt und warten deshalb sehnsüchtig auf die drei Klassiker *Dr. Mario, Yoshi's Cookie* und *Panel de Pong*.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **2005**

RIDGE RACER DS

Ein Klassiker findet den Weg auf den DS. Grafisch wird der Arcade-Racer kräftig aufpoliert und eine Stylus-Steuerung integriert, die auch Profis durchaus fordern dürfte.

Hersteller: **Ubisoft**
Genre: **Rennspiel**
Termin: **2005**

STARCRAFT GHOST

MOST WANTED CHARTS 2. PLATZ

Das Strategie-Adventure mit Stealth-Elementen kann auf den Screenshots durch opulente Grafik begeistern. Wann der Titel endlich erscheint, steht immer noch in den Sternen.

Hersteller: **Vivendi Universal**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

STAR FOX ASSAULT

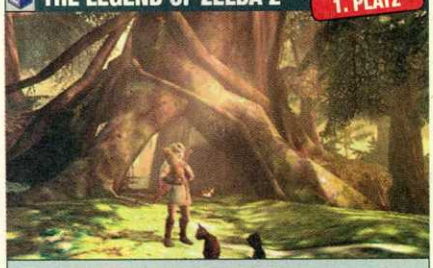
MOST WANTED CHARTS 3. PLATZ

Fox McCloud steigt erneut in den Airwing, um das Lylat-System zu retten. Neben Slippy und Falco steht euch auch die aus *Star Fox Adventures* bekannte Krystal hilfreich zur Seite.

Hersteller: **Namco**
Genre: **Action**
Termin: **29. April**

THE LEGEND OF ZELDA 2

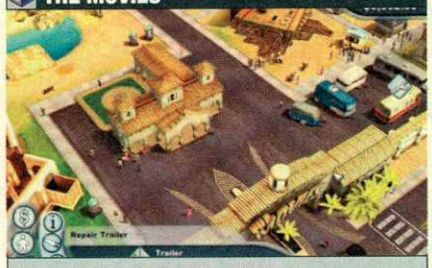
MOST WANTED CHARTS 1. PLATZ



Auf der Game Developers Conference in San Francisco enthüllte Nintendo neues Videomaterial und Screenshots zum kommenden *Zelda*-Abenteuer. Alle Infos gibt es in der Vorschau ab Seite 10.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Action-Adventure**
Termin: **2005**

THE MOVIES



Anfang des 20. Jahrhunderts übernehmt ihr ein aufstrebendes Filmstudio. Ihr sucht geeignete Drehorte, wählt Schauspieler aus und achtet dabei natürlich peinlich genau auf eure Finanzen.

Hersteller: **Activision**
Genre: **Simulation**
Termin: **2005**

YOSHI'S UNIVERSAL GRAVITATION

In seinem neuesten Plattform-Abenteuer verspeist der grüne Drache wieder allerlei Getier. Besonders interessant ist der Einsatz des Tilt-Sensors für Neigungen des GBA.

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **22. April**

YOSHI'S TOUCH & GO

Innovatives Geschicklichkeitsspiel mit Mario und Yoshi. Ihr zeichnet mit dem Stylus Linien auf dem Bildschirm und sorgt dafür, dass der kleine niedliche Drache jede Menge Früchte verspeist und dabei nicht von seinen Gegnern getroffen wird.

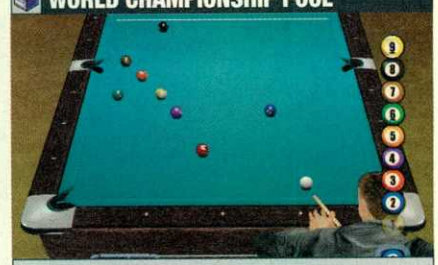
Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **6. Mai**

WARIO WARE TWISTED!

Wario Ware Twisted! knüpft nahtlos an den Vorgänger *Wario Ware Inc.* an und liefert wieder jede Menge kurzweilige Minispiele, bis ihr dem finalen Boss gegenübersteht. Spaßig!

Hersteller: **Nintendo**
Genre: **Geschicklichkeit**
Termin: **3. Juni**

WORLD CHAMPIONSHIP POOL



World Championship Pool sollte eigentlich schon im letzten Quartal erscheinen, ist bis jetzt aber immer noch nicht in Sicht. Alle Fans des Kneipensports müssen sich noch gedulden.

Hersteller: **BigBen Interactive**
Genre: **Sport (Sonstige)**
Termin: **2. Quartal 2005**

INFO-CENTER TERMINE

ZULETZT ERSCHIENEN

GAMECUBE

Mario Party 6

Genre: Action
Wertung: 87%

Lustiger Multiplayerspaß, der mit innovativer und witziger Mikrofon-Steuerung daherkommt.

Resident Evil 4

Genre: Action-Adventure
Wertung: 95%

Sowohl spielerisch als auch technisch opulenter Horrorschocker der Extraklasse.

Tak 2: Der Stab der Träume

Genre: Jump & Run
Wertung: 83%

Sehr humorvolles Jump & Run, das trotz kleiner Macken überzeugen kann.

UEFA Champions League 2004-2005

Genre: Fußball
Wertung: 87%

Das grandiose Fußballfest sorgt mit toller Lizenz für Verstärkung auf dem Fußballthron.

NINTENDO DS

Polarium

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 89%

Geniales und fesselndes Puzzlespiel mit toller Touchscreen-Steuerung.

Project Rub

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 81%

Frauen aufreißen mit Touchscreen und Mikrofonunterstützung – genial!

Super Mario 64 DS

Genre: Jump & Run
Wertung: 88%

Wunderschönes Jump&Run-Remake vom N64 mit tollen neuen Minispielen.

Wario Ware Touched!

Genre: Geschicklichkeit
Wertung: 87%

Kurzweilige und verrückte Minispiele mit toller Steuerung – ziemlich genial.

GAME BOY ADVANCE

Banjo Pilot

Genre: Rennspiel
Wertung: 77%

Gutes Rennspiel, das leider nicht ganz an alte Rare-Klassiker anknüpfen kann.

Lemony Snicket: R.E.

Genre: Jump & Run
Wertung: 73%

Gelungene Adventure-Kost passend zum gleichnamigen aktuellen Kinofilm.

Monopoly

Genre: Strategie
Wertung: 68%

Gelungene Umsetzung des bekannten Brettspiels für bis zu vier Spieler simultan.

R-Type 3 Third Lightning

Genre: Action
Wertung: 60%

Gutes Shoot 'em Up, das besonders Retrofans Spaß machen dürfte.

WAS KOMMT WANN?

APRIL GAMECUBE

Baten Kaitos	1. April
Viewtiful Joe 2	1. April
Star Fox Assault	29. April

MAI

Animaniacs: The Great Edgar Hunt	16. Mai

2005

187 Ride or Die	3. Quartal
Advance Wars: Under Fire	2005
Batman Begins	Juni
Cocoto – Kart Racer	2. Quartal
Cocoto – Platform Jumper	2. Quartal
Donkey Kong 2: Hit Song Parade	Juni
Fantastic Four: The Movie	Sommer
Geist	2005
Incredibles 2	November 2005
Killer 7	27. Juni
Madagascar	Juni
Medal of Honor European Assault	4. Quartal
Midway Arcade Treasures	4. Quartal
Nintendo Puzzle Collection	2005
Peter Jacksons King Kong	4. Quartal
Prince of Persia 3	4. Quartal
StarCraft Ghost	2005
Spartan Total Warrior	September
Star Fox Assault	2005
The Legend of Zelda 2	2005
The Movies	2005
True Crime 2	2005
Tom Clancy's Ghost Recon 3	4. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown	2. Quartal
World Championship Pool	2. Quartal

APRIL GBA

LEGO Bionicle: Labyrinth der S.	April
LEGO Star Wars	29. April
Yoshi's Universal Gravitation	22. April

MAI

Animaniacs: Lights, Camera. Action	16. Mai
Boktai 2: Solar Boy Django	Mai
Kingdom Hearts Chain of Memories	6. Mai
Herby Fully Loaded	Mai
Care Bears	Mai
Koala Brothers	Mai
Rapala Pro Fishing	13. Mai
Star Wars: Revenge of the Sith	Mai

2005

Advance Guardian Heroes	2. Quartal
Batman Begins	Juni
Fairly Odd Parents Shadow ...	2005
Madagascar	Juni
Peter Jackson's King Kong	4. Quartal
Shaman King: Master of Spirits	2005
Mario Party Advance	24. Juni
MegaMan B. N. 5: Team Colonel	2005
MegaMan B. N. 5: Team Protoman	2005
WarioWare Twisted!	3. Juni

APRIL NINTENDO DS

Cocoto Cart Racer	April
Space Invaders Revolution	April

MAI

Need for Speed Underground 2	27. Mai
Star Wars: Revenge of the Sith	Mai
Ultimate Brain Games	Mai
Yoshi's Touch & Go	6.Mai

2005

Air Assault 2	Summitsoft Corporation
Another Code	Nintendo
Boktai	Konami
Bomberman	Hudson Soft
Caduceus	Atlus USA
Castlevania	Konami
Dragon Booster	Konami
Dragon Quest Monsters ...	Square-Enix
Dynasty Warriors	Koei
Egg Monster Heroes	Square-Enix
Final Fantasy Crystal Chronicles	Square-Enix
Final Fantasy 3	Square-Enix
Frogger 2005	Konami
GoldenEye: Rogue Agent	EA
GT-D Racing	MTO
Harvest Moon	Marvelous Interactive
Incredibles 2	THQ
JUMP SuperStars	Nintendo
Madagascar	Activision
Madden NFL 2005	EA
Mario Kart DS	Nintendo
Metroid Prime: Hunters	Nintendo
MegaMan Battle Network	Capcom
Meteos	Bandai
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai
Monster Rancher	Tecmo
Moonlight Fables	Majesco
Nanostray	Majesco
Need for Speed Underground 2	EA
New Mr. Driller	Namco
New Super Marios Bros.	Nintendo
Organizer Plus	Summitsoft Corporation
Pac 'n' Roll	Namco
Pac-Pix	Namco
Peter Jacksons King Kong	EA
Pokémon Diamond	Nintendo
Pokémon Pearl	Nintendo
Pro Evolution Soccer Series	Konami
Pro Wrestling	Yuke's
Prince of Persia: Warrior Within	Ubisoft
Rally DS	Spike
Secret of Mana	Square-Enix
Snowboard Kids DS	Atlus USA
Sonic DS	SEGA
SpongeBob SquarePants	THQ
Super Princess Peach	Nintendo
Survival Kids	Konami
Tetris Worlds	THQ
Tom Clancy's Splinter Cell CT	EA
Ultimate Brain Games	Telegames
Ultimate Card Games	Telegames
Ultimate Pocket Games	Telegames
Vandal Hearts	Konami
Viewtiful Joe	Capcom
WINX	Konami
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami

INFO-CENTER ALLE SPIELE IM ÜBERBLICK

VERKAUFS-CHARTS

Quelle: SATURN

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	3	Donkey Kong Jungle Beat + Controller	2
2	1	Need for Speed Underground	4
3	2	Zelda: Four Swords Adventures	2
4	4	Wind Waker (Pl. Choice)	15
5	5	Tales of Symphonia	4
6	WE	Mario Party 5 (Pl. Choice)	12
7	NEU	Mario Power Tennis	1
8	9	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	4
9	WE	Super Smash Bros. Melee (Pl. Choice)	29
10	8	Die Unglaublichen – The Incredibles	3

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	1	Die Unglaublichen – The Incredibles	2
2	2	Pokémon Leaf Green + Wireless Adapter	5
3	5	Pokémon Fire Red + Wireless Adapter	5
4	4	Zelda: The Minish Cap	4
5	3	The SpongeBob Square Pants Movie	2

Donkey Kong Jungle Beat erklimmt den Thron der Verkaufscharts, während *Need for Speed Underground 2* etwas an Fahrtverliert. Neu mit dabei ist auch *Mario Power Tennis*. Auf dem GBA sind *Die Unglaublichen* vorne.

LESER-CHARTS

PLATZ	VORMONAT	TITEL	MONAT
1	2	The Legend of Zelda: Wind Waker	24
2	WE	Resident Evil Zero	15
3	1	Metroid Prime 2 Echoes	4
4	NEU	Tales of Symphonia	1
5	4	Need for Speed Underground 2	4
6	7	Super Smash Bros. Melee	22
7	WE	Soul Calibur II	5
8	WE	Metroid Prime	17
9	5	Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	4
10	WE	Super Mario Sunshine	1

Die Normalität ist wiederhergestellt – *The Legend of Zelda: Wind Waker* hat die Krone zurückerobert. Dafür sorgen zahlreiche Neu- und Wiedereinsteiger für Wirbel. Besonders *Resident Evil Zero* fasziniert immer noch.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis, SMS-Auswertung, www.n-zone.de

ACTION

Star Wars Roque Squadron III
Optisch opulentes Action-Feuerwerk im *Star Wars*-Universum.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bad Boys 2	Codemasters	12/04	47%
Batman Vengeance	Ubisoft	05/02	81%
Beyblade: Super Tournament ...	Atari	01/04	38%
Black & Bruised	Vivendi	07/03	67%
Catwoman	EA	10/04	69%
Conflict: Desert Storm	Bigben	07/03	74%
Conflict: Desert Storm II	Take 2	12/03	85%
Defender	Konami	05/03	70%
Der Herr der Ringe 2	EA	03/03	83%
Der Herr der Ringe 3	EA	12/03	83%
Die Monster AG: Monster ...	THQ	05/03	40%
Disney's Tarzan Freeride	Ubisoft	05/02	73%
Drei Engel für Charlie: Volle ...	Ubisoft	09/03	39%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FireBlade	Konami	03/03	72%
Freedom Fighters	EA	11/03	86%
Gauntlet: Dark Legacy	Konami	11/02	61%
Gotcha Force	Capcom	03/04	60%
Hunter: The Reckoning	Avalon	07/03	70%
Ikaruga	Atari	05/03	86%
James Bond 007: Alles ...	EA	03/04	85%
King Arthur	Konami	01/05	76%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Mario Party 6	Nintendo	03/05	87%
MegaMan Network Trans ...	Capcom	08/03	68%
Men in Black 2: Alien ...	Atari	03/03	59%
Metal Arms: Glitch in the ...	Vivendi	12/03	76%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Monopoly Party	Atari	02/03	61%
Monster Jam: Maximum ...	Ubisoft	01/03	55%
Mystic Heroes	THQ	12/02	63%
P.N.03	Capcom	09/03	79%
Reign of Fire	Konami	01/03	62%
Robotech Battlecry	TDK	12/02	73%
Smuggler's Run Warzones	Take 2	10/02	82%
Spawn: Armageddon	EA	04/04	67%
Spider-Man: The Movie	Activision	07/02	83%
Star Wars: Bounty Hunter	EA	02/03	84%
Star Wars Rogue Squadron II	EA	05/02	90%
Star Wars Rogue Squadron III	Activision	12/03	91%
Star Wars: The Clone Wars	EA	12/02	79%
Taz Wanted	Atari	10/02	68%
Terminator 3	Atari	11/04	81%
The Hulk	Vivendi	07/03	73%
Top Gun: Combat Zones	Avalon	12/02	76%
True Crime: Streets of L.A.	Activision	12/03	86%
Universal Studios: Theme ...	Kemco	05/02	71%
Viewtiful Joe 2	Capcom	03/05	90%
WWE Crush Hour	THQ	05/03	61%

ACTION-ADVENTURE

Zelda: The Wind Waker
GameCube-Besitzer kommen am Cel-Shading-Abenteuer nicht vorbei.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Asterix & Obelix XXL	Atari	09/04	69%
Batman: Dark Tomorrow	Vidis	04/03	69%
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
Bionicle: The Game	EA	11/03	68%
Blood Omen 2	Eidos	02/03	85%
Böhse Nachbarn	Koch Media	03/05	66%
Buffy: Chaos Bleeds	Vivendi	11/03	79%
Casper	TDK	12/02	66%
Conan	TDK	06/04	73%
Dragon's Lair 3D: Special ...	THQ	05/04	65%
Eternal Darkness	Nintendo	11/02	90%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Große Haie – Kleine Fische	Activision	13/04	70%
Harry Potter u. d. Gefangene ...	EA	08/04	74%
Harry Potter u .d. Kammer ...	EA	01/03	74%
Harry Potter u. d. Stein ...	EA	02/04	70%
Hitman 2: Silent Assassin	Eidos	08/03	85%
Jimmy Neutron	THQ	04/03	59%
Knights of the Temple	TDK	05/04	85%
Largo Winch	Ubisoft	12/02	69%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	87%
Metal Gear Solid: The Twin ...	Konami	05/04	90%
Mission: Impossible	Atari	06/04	80%
Pitfall: Die verlorene Expedition	Activision	05/04	82%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Prince of Persia: The Sands ...	Ubisoft	04/04	91%
PoP: Warrior Within	Ubisoft	01/05	92%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil	Capcom	09/02	88%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Resident Evil 4	Capcom	04/05	95%
Rogue Ops	Capcom	03/04	77%
Samurai Jack: The Shadow ...	Atari	09/04	48%
Second Sight	Codemasters	11/04	80%
Scooby-Doo! Nacht der ...	THQ	12/02	65%
Sphinx und die verfluchte ...	THQ	03/04	86%
Spider-Man 2	Activision	09/04	85%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
SpongeBob: Revenge of ...	THQ	04/03	69%
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi	12/02	68%
Star Fox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Superman: Shadow of ...	Atari	05/03	45%
Teenage Mutant Ninja Turtles	Konami	05/04	58%
The Scorpion King	Vivendi	01/03	53%
Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft	06/03	90%
Tom Clancy's Splinter Cell 2	Ubisoft	09/04	90%
Wario World	Nintendo	07/03	87%
Worms 3D	Atari	11/03	78%
X-Men 2: Wolverine's ...	Activision	06/03	67%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%
Zelda: Four Swords Adventures	Nintendo	02/05	88%

AMERICAN SPORTS

NBA Street V3
Umfangreiches Streetball-Spektakel mit gelungener Technik.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Basketball	Konami	07/03	55%
Madden NFL 2003	EA	12/02	88%
Madden NFL 2004	EA	10/03	90%
Madden NFL 2005	EA	11/04	91%
NBA Courtside 2002	Nintendo	06/02	82%
NBA Live 2003	EA	02/03	83%
NBA Live 2004	EA	12/03	84%
NBA Live 2005	EA	13/04	85%
NBA Street Vol. 2	EA	07/03	82%
NBA Street V3	EA	04/05	85%
NBA 2K3	Atari	04/03	85%
NFL 2K3	Atari	04/03	89%
NFL Street	EA	02/04	79%
NFL Street 2	EA	02/05	82%
NHL 2003	EA	12/02	85%
NHL 2004	EA	11/03	86%
NHL 2005	EA	11/04	88%
NHL 2K3	Atari	05/03	86%
NHL Hitz 2002	Konami	05/02	81%
NHL Hitz 2003	Konami	12/02	82%

BEAT 'EM UP

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Batman: Rise of Sin Tzu	Ubisoft	02/04	63%
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	05/02	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	EA	09/02	64%
Def Jam: Fight for NY	EA	12/04	87%
Digimon Rumble Arena 2	Atari	13/04	77%
Dragon Ball Z: Budokai	Atari	11/03	70%
Godzilla: Destroy all ...	Atari	12/02	71%
Mortal Kombat: Deadly ...	Konami	03/03	82%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
UFC Throwdown	Ubisoft	11/02	67%
Viewtiful Joe	Capcom	11/03	90%
X-Men: Next Dimension	Activision	01/03	71%

EGO-SHOOTER

Metroid Prime 2: Echoes
Genialer Shooter mit atemberaubender technischer Präsentation.

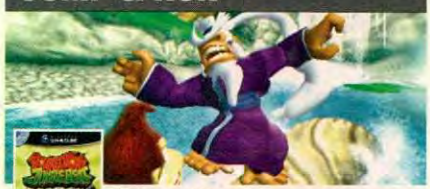
TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Call of Duty	Activision	02/05	78%
Der Anschlag	Ubisoft	01/03	47%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
GoldenEye: Rogue Agent	EA	01/05	85%
James Bond 007: Agent im ...	EA	07/02	83%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	02/04	57%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Medal of Honor: Rising Sun	EA	01/04	79%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	13/04	94%
Red Faction 2	THQ	07/03	83%
Serious Sam: The Next ...	Take 2	06/04	72%
Star Wars Jedi Knight II ...	Activision	01/03	83%
TimeSplitters 2	Eidos	12/02	88%
Timesplitters Future Perfect	EA	03/05	87%
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubisoft	04/03	78%
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	08/04	80%
Turok Evolution	Acclaim	11/02	79%
XIII	Ubisoft	12/03	88%

FUSSBALL

UEFA C. League 2005-2005
Teilt sich mit *FIFA Football 2005* jetzt die Genrekrone.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Disney Sports Fußball	Konami	02/03	62%
FIFA Fußball WM 2002	EA	05/02	82%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
FIFA Football 2005	EA	12/04	87%
FIFA Street	EA	04/05	70%
ISS 2	Konami	05/02	72%
ISS 3	Konami	07/03	72%
RedCard	Konami	08/02	69%
Sega Soccer Slam	Atari	11/02	82%
UEFA C. League 2004-2005	EA	04/05	87%
Virtua Striker 3	Sega	08/02	67%

JUMP & RUN



Donkey Kong Jungle Beat
Die Genre-Referenz wird mit dem Bongo-Controller gesteuert.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Billy Hatcher and the ...	Atari	12/03	78%
Carmen Sandiego	Acclaim	06/04	70%
Castleween	Wanadoo	06/03	49%
Crash Bandicoot: Der Zorn ...	Vivendi	10/02	83%
Der Hobbit	Vivendi	01/04	76%
Donald Duck: Phantomias	Ubisoft	01/03	68%
Donald Duck: Quack Attack	Ubisoft	05/02	70%
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	03/05	88%
Dr. Muto	Konami	04/03	75%
Kao the Kangaroo Round 2	JoWooD Prod.	01/05	78%
Lemony Snicket: Rätselhafte E.	Activision	04/05	74%
Looney Tunes: Back in Action	EA	01/04	70%
Pac-Man World 2	EA	05/03	72%
Scooby-Doo! Fluch der ...	THQ	06/04	67%
Shrek 2	Activision	08/04	80%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Adventure DX	Atari	08/03	59%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Sonic Mega Collection	Atari	05/03	83%
SpongeBob Schwammkopf	THQ	02/05	79%
Spyro: A Hero's Tail	Atari	13/04	80%
Tak und die Macht des Juju	THQ	04/04	83%
Tak und der Stab der Träume	THQ	04/05	83%
Ty the Tasmanian Tiger	EA	01/03	61%
Ty the Tasmanian Tiger 2	EA	13/03	74%
Vexx	Acclaim	04/03	74%
Wallace & Gromit in ...	Acclaim	02/04	72%
Zapper	Atari	04/03	76%

GESCHICKLICHKEIT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Bomberman Generation	Vivendi	12/02	74%
Disney's Magical Mirror	Nintendo	10/02	70%
Disney Party	EA	11/03	53%
Donkey Konga	Nintendo	11/04	89%
Eggo Mania	Kemco	09/02	80%
Puyo Pop Fever	Atari	04/04	78%
Super Bust-A-Move All Stars	Ubisoft	11/03	76%
Super Monkey Ball	Atari	05/02	81%
Super Monkey Ball 2	Atari	04/03	84%
Tetris Worlds	THQ	11/02	60%
Wario Ware	Nintendo	10/04	70%
Worms Blast	Ubisoft	11/02	64%
Zoo Cube	Acclaim	08/02	66%

TRENDSPORT

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
1080° Avalanche	Nintendo	01/04	78%
Aggressive Inline	Acclaim	09/02	89%
Big Air Freestyle	Atari	11/02	53%
BMX XXX	Acclaim	02/03	69%
Dark Summit	THQ	06/02	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	05/02	78%
Disney Sports Skateboarding	Konami	04/03	45%
Disney's Extreme Skate ...	Activision	10/03	83%
Evolution Skateboarding	Konami	04/03	53%
Evolution Snowboarding	Konami	04/03	62%
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	12/02	78%
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	12/02	75%
SSX 3	EA	01/04	89%
SSX Tricky	EA	08/02	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	05/02	88%
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	01/03	88%
Tony Hawk's Underground	Activision	01/04	90%
Tony Hawk's Underground 2	Activision	12/04	91%
Whirl Tour	Vivendi	03/03	75%

LOW BUDGET

Wer zurzeit ziemlich knapp bei Kasse ist, muss trotzdem nicht leer ausgehen. Folgende Spiele könnt ihr euch nämlich schon für maximal 30 Euro unter den Nagel reißen:

Beyond Good & Evil
Für unter 30 Euro erhaltet ihr eine wahre Action-Adventure-Perle.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Beyond Good & Evil	Ubisoft	04/04	89%
HdR: Die Rückkehr des Königs	EA	12/03	83%
Die Hard Vendetta	Vivendi	12/02	86%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Enter the Matrix	Atari	06/03	75%
FIFA Football 2003	EA	12/02	83%
FIFA Football 2004	EA	12/03	85%
Findet Nemo	THQ	12/03	69%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
James Bond 007: Alles oder ...	EA	03/04	85%
James Bond 007: Nightfire	EA	01/03	85%
Judge Dredd	Vivendi	02/04	57%
Luigi's Mansion	Nintendo	05/02	86%
Mario Party 4	Nintendo	12/02	74%
Mario Party 5	Nintendo	01/04	75%
Medal of Honor: Frontline	EA	01/03	87%
Metroid Prime	Nintendo	04/03	94%
Minority Report	Activision	05/03	54%
Mission: Impossible	Atari	05/03	80%
Mortal Kombat: DA	Konami	03/03	82%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pokémon Channel	Nintendo	05/04	78%
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Ubisoft	03/03	89%
Resident Evil Zero	Capcom	03/03	89%
Serious Sam: Next Encounter	Take 2	06/04	72%
Sonic Adventure 2: Battle	Atari	05/02	81%
Sonic Heroes	Atari	03/04	83%
Soul Calibur II	Nintendo	10/03	90%
SpongeBob: Battle for ...	THQ	04/04	70%
Starfox Adventures	Nintendo	12/02	91%
Super Mario Sunshine	Nintendo	10/02	91%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	07/02	85%
World Racing	TDK	03/04	73%
XGRA	Acclaim	01/04	83%
XIII	Ubisoft	12/03	88%
Zelda: The Wind Waker	Nintendo	05/03	95%

RENNSPIELE

F-Zero GX
Eines der schnellsten Rennspiele aller Zeiten auf dem GameCube.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
18 Wheeler American Pro ...	Acclaim	06/02	72%
ATV: Quad Power Racing 2	Acclaim	03/03	80%
Big Mutha Truckers	Empire	11/03	79%
Burnout	Acclaim	05/02	85%
Burnout 2	Acclaim	06/03	88%
Cel Damage	EA	05/02	65%
Crash Nitro Kart	Vivendi	01/04	76%
Crazy Taxi	Acclaim	05/02	85%
Dakar 2	Acclaim	04/03	69%
Driven	Ubisoft	05/02	69%
Drome Racers	EA	11/03	77%
Extreme-G 3	Acclaim	05/02	81%
F1 2002	EA	09/02	77%
F1 Career Challenge	EA	08/03	77%
Freakstyle	EA	11/02	85%
F-Zero GX	Nintendo	12/03	91%
Hot Wheels: Velocity X	THQ	01/03	58%
Jeremy McGrath ...	Acclaim	07/02	40%
Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo	12/03	89%
Micro Machines Explosion	Atari	03/03	74%
MX Superfly	THQ	11/02	80%
Need for Speed: Hot Pursuit 2	EA	12/02	75%
Need for Speed Underground	EA	12/03	84%
Need for Speed Underground 2	EA	13/04	87%
Pro Rally 2002	Ubisoft	11/02	76%
R: Racing	EA	04/04	72%
Rally Championship	Bigben	04/03	67%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	10/02	82%
Speed Challenge	Ubisoft	11/02	68%
Speed Kings	Acclaim	08/03	76%
Spy Hunter	Konami	08/02	69%
Starsky & Hutch	Empire	11/03	70%
SX Superstar	Acclaim	08/03	61%
The Italian Job	Eidos	02/04	67%
The Simpsons: Hit & Run	Vivendi	12/03	78%
The Simpsons: Road Rage	EA	05/02	70%
V-Rally 3	Atari	07/03	73%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	05/02	87%
World Racing	TDK	03/04	73%
Wreckless	Activision	01/03	76%
XGRA	Acclaim	01/04	83%

WRESTLING

WWE: Day of Reckoning
Umfangreiches Wrestlingspiel mit genialem Karriere-Modus.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Def Jam Vendetta	EA	07/03	80%
Legends of Wrestling	Acclaim	07/02	56%
Legends of Wrestling 2	Acclaim	04/03	70%
WWE: Day of Reckoning	THQ	11/04	86%
WWE Wrestlemania XIII	THQ	11/02	73%
WWE Wrestlemania XIX	THQ	10/03	80%

ROLLENSPIELE

Paper Mario: Die Legende ...
Wunderschönes und sehr humorvolles Rollenspiel mit Mario & Co.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Baldur's Gate: Dark Alliance	Vivendi	04/03	84%
Der Herr der Ringe: Das dritte ...	EA	13/04	83%
Evolution Worlds	Ubisoft	03/03	63%
Final Fantasy: CC	Nintendo	04/04	88%
Gladius	Activision	02/04	83%
Lost Kingdoms	Activision	08/02	83%
Lost Kingdoms 2	Activision	06/03	83%
MegaMan X: Command Mission	Capcom	13/04	80%
Paper Mario 2	Nintendo	13/04	90%
Pokémon Colosseum	Nintendo	02/04	90%
PSO: Episode I & II	Atari	04/03	82%
Skies of Arcadia Legends	Atari	06/03	88%
Summoner 2	THQ	04/03	83%
Tales of Symphonia	Namco	13/04	89%
X-Men Legends	Activision	12/04	82%
Yu-Gi-Oh! Königreich ...	Konami	01/05	60%

SIMULATION

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Animal Crossing	Nintendo	11/04	89%
Die Sims	EA	05/03	85%
Die Sims brechen aus	EA	01/04	86%
Die URBZ: Sims in the City	EA	01/05	80%
Harvest Moon	Ubisoft	05/04	78%

SPORT (SONSTIGES)

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Ace Golf	Eidos	12/02	78%
Beach Spikers	Atari	10/02	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	05/02	74%
Harry Potter: Quidditch WM	EA	01/04	71%
Knockout Kings 2003	EA	02/03	82%
Mario Golf: Toadstool Tour	Nintendo	07/04	81%
Mario Power Tennis	Nintendo	03/05	89%
Outlaw Golf	TDK	08/03	70%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	11/02	55%
Ribbit King	Atari	12/04	64%
Rocky	Rage	12/02	84%
Tiger Woods PGA Tour 2004	EA	11/03	89%
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	11/04	90%

STRATEGIE

Pikmin 2
Erstmals gibt es bei *Pikmin 2* einen Zweispieler-Modus.

TITEL	HERSTELLER	AUSGABE	WERTUNG
Doshin the Giant	Nintendo	10/02	80%
Future Tactics	JoWooD	01/05	73%
Goblin Commander	Bigben	05/04	80%
Phantasy Star Online III	Revolution	07/04	86%
Pikmin	Nintendo	07/02	88%
Pikmin 2	Nintendo	11/02	90%

GAME BOY ADVANCE

Hier zeigen wir euch die absoluten Top-Titel für den GBA:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
ACTION			
Metroid Zero Mission	Nintendo	04/04	90%
ACTION-ADVENTURE			
Zelda: The Minish Cap	Nintendo	13/04	93%
ADVENTURE			
Hamtaro: Ham Ham Heart ...	Nintendo	08/03	83%
BEAT 'EM UP			
Super Street Fighter II Turbo	Ubisoft	11/01	85%
EGO-SHOOTER			
Doom II	Activision	02/03	87%
FUSSBALL			
FIFA Football 2005	Electronic Arts	13/04	87%
GESCHICKLICHKEIT			
Pokémon Pinball: R & S	Nintendo	12/03	85%
JUMP & RUN			
Super Mario World	Nintendo	04/02	92%
MUSIC/ENTERTAINMENT			
Pocket Music	Ubisoft	03/02	70%
RENNSPIEL			
Top Gear Rally	Nintendo	12/03	90%
ROLLENSPIEL			
Golden Sun: Die vergessene ...	Nintendo	10/03	89%
SIMULATION			
Harvest Moon: Friends of ...	Ubisoft	02/04	90%
SPORT (SONSTIGE)			
Virtua Tennis	Atari	03/03	86%
STRATEGIE			
Fire Emblem	Nintendo	09/04	91%
TRENDSPORT			
Tony Hawk's Underground 2	Activision	13/04	92%
WRESTLING			
WWF Road to Wrestlemania	THQ	12/01	70%

NINTENDO DS

Hier seht ihr alle bislang veröffentlichten DS-Titel im Überblick:

TITEL	HERST.	AUSGABE	%
RENNSPIEL			
Asphalt Urban GT	Ubisoft	02/05	72%
Pokemon Dash	Nintendo	02/05	65%
SIMULATION			
Die URBZ: Sims in the City	EA	02/05	70%
GESCHICKLICHKEIT			
Mr. Driller	Mamco	02/05	60%
Ping Pals	THQ	02/05	19%
Polarium	Nintendo	02/05	88%
Project Rub	Nintendo	02/05	81%
Wario Ware Touched!	Nintendo	02/05	87%
Zoo Keeper	Nintendo	03/05	81%
ACTION			
Retro Atari Collection	Atari	-	-
JUMP & RUN			
Robots	Vivendi Universal	03/05	70%
Rayman DS	Ubisoft	04/05	83%
Super Mario 64	Nintendo	02/05	88%
SPORT			
Tiger Woods PGA Tour 2005	EA	02/05	58%

Zoo Keeper

Project Rub

INFO-CENTER

DIE REDAKTION

HANS IPPISCH
33, REDAKTIONSDIREKTOR

Hat sich *Resident Evil 4* unter den Nagel gerissen und sich selbst von der atemberaubenden Atmosphäre überzeugt. Allerdings ist er seitdem etwas „nervös".

FABIAN SLUGA
24, LEITENDER REDAKTEUR

Trauert etwas der weißen Winterlandschaft hinterher, was der Rest der Redaktion nicht so ganz nachvollziehen kann. Na ja, Fabian findet an allem etwas Positives.

UDO CRNJAK
27, REDAKTEUR

Der Ausflug in die surreale und völlig kranke Welt von *Killer 7* hat bei Udo krasse Spuren hinterlassen. Verfolgungswahn und verzerrte Wahrnehmung + 10. Wusch!

HEINRICH LENHARDT
38, USA-KORRESPONDENT

Hat die Musik von *Yoshi: Touch & Go* als rezeptfreies Beruhigungsmittel entdeckt. Die meditativen Qualitäten sind erstaunlich. Wo war noch gleich die Aromakerze?

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Hat seiner Balkontaube den Namen „Taubsi" gegeben und versucht, ihr die Flügelschlag-Attacke beizubringen, um den Nachbarhund zu ärgern. Hm, okay …

YVES NAWROTH
19, REDAKTIONSASSISTENT

Ist völlig irritiert an Udos Seite hängen geblieben, als er *Killer 7* gespielt hat. Seitdem ist er nicht mehr derselbe. Yves, pack das Messer weg! Das ist mein Ernst!

LARS KROMAT
31, LAYOUT

Gestatten, der Unsympath des Monats. Nicht genug, dass er Urlaub hat, nein, er lässt sich auch noch in New York die Frühlingssonne auf die Platte scheinen.

FLORIAN HANNICH
20, LAYOUT

Flo springt, von vollkommener Zufriedenheit und innerer Ruhe erfüllt, durch eine Welt, in der alle glücklich sind. Brrring! 8:00 Uhr. Aufstehen und ab zur Arbeit …

WOJTEK PRUCHNICKI
23, LAYOUT (AUSZUBILDENDER)

Hat mit Udo nach der *Killer 7*-Session diskutiert, was der Titel nun genau ist: Kunst oder doch ein „ganz normales" Videospiel … egal, jedenfalls total krank.

REDAKTIONSVERHÖR

Michael Meyer, 24

Wer ist den dieser grimmig dreinschauende Typ? Den hab ich ja noch nie gesehen? Was hat der mit der N-ZONE zu tun? Das werden sich die meisten von euch jetzt denken, wenn sie Mike alias Michael Meyer hier zu sehen bekommen. Dabei ist der scheue Griesgram bereits seit Jahren fester Bestandteil der Tipps&Tricks-Redaktion.

Was gefällt dir an Nintendo-Spielen?

Besonders die bunten Charaktere, die farbenfrohen Umgebungen und die liebevoll gestalteten Helden haben es mir angetan. Die Liebe zum Detail und die hervorragende Spielbarkeit sind weitere Gründe, warum mich Nintendo-Spiele auch nach Feierabend in ihren Bann ziehen. Zu meinen absoluten Favoriten gehören *Zelda: The Wind Waker* und natürlich die beiden *Pikmin*-Teile.

Auf welchen kommenden Nintendo-Titel freust du dich am meisten?

Nachdem ich bereits die Lösung zu *Star Fox Adventures* geschrieben habe, kann ich es kaum erwarten, *Star Fox Assault* in die Finger zu bekommen. Selten hat mich ein Titel über so lange Zeit vor den Bildschirm gefesselt. Bis dahin muss mein neues Lieblingsspielzeug – der Nintendo DS – herhalten.

■ Spiele mit einer Einzelspieler-Wertung von 85% oder mehr erhalten dieses Hit-Prädikat.

■ Spiele mit einer Multiplayer-Wertung von 85% oder mehr erhalten diesen Multiplayer-Hit.

■ Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK das Prädikat „Keine Jugendfreigabe".

■ Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist. Ob der Titel in Deutschland erscheinen wird, könnt ihr im jeweiligen Test nachlesen.

■ Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

UNSERE EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90% oder mehr absahnen.

SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83% und 89% landen wird.

GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70% und 82% bekommen.

OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50% und 69% abstaubt.

SCHWACH Mehr als 30% bis 49% werden beim Test wohl nicht drin sein.

SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29% ergattern.

INFO-CENTER TESTÜBERSICHT

SPIEL DES MONATS: SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher schleicht besser denn je. Neue Nahkampftechniken, die tolle grafische Präsentation, ein gelungener Zweispieler-Koop-Modus und viele alternative Wege, die Raum zum Experimentieren lassen, machen *Chaos Theory* zu einem Erlebnis. Alles über den Stealth-Meister im

TEST AB SEITE 40.

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	91%	82%	91%

ACTION

GLORY DAYS – THE ESSENCE OF WAR

KURZ-TEST

Klasse, endlich zeigt mal jemand, wie man alte Ideen geschickt zu einem gelungenen Action-Mix verarbeiten kann. *Glory Days* spielt sich wie eine Mischung aus dem Klassiker *Choplifter* und dem Amiga-500-Titel *Wings of Fury*. Ihr kreist mit Helikopter oder Flugzeug über euren Truppen, die möglichst schnell das gegnerische Quartier einnehmen sollten, und rettet Zivilisten oder bombardiert den Gegner mit Torpedos. Oftmals benötigt ihr eine gute Portion Taktik, um nicht schon vor dem ersten Bunker geschlagen zu werden.

Hersteller: Flashpoint
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	78%	- %	77%

STAR FOX ASSAULT

Fox McCloud erlebt auf dem GameCube sein erstes Shoot 'em Up. Nicht nur im Airwing, sondern auch zu Fuß und in einem Panzer geht er den Aparoiden an den Kragen. Technisch kann der Titel nur begrenzt überzeugen.

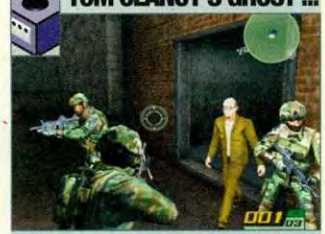
TEST AB SEITE 48

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	83%	70%	77%

TOM CLANCY'S GHOST ...



...*Recon 2* ist ein anspruchsvolles Kriegsspiel aus der Third-Person-Perspektive, das aber eine gehörige Portion Taktik voraussetzt, um nicht schnell zum Kanonenfutter zu werden, denn der Shooter ist mehr als hammerhart.

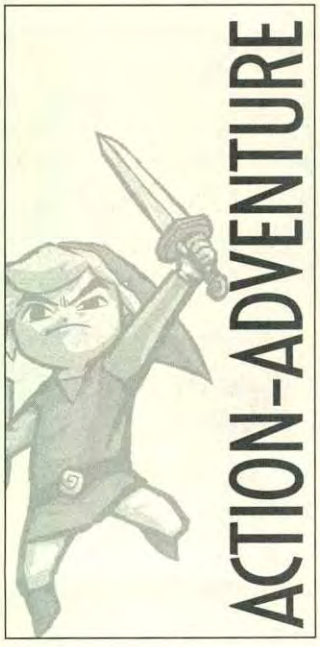
TEST AB SEITE 52

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	80%	- %	80%

ACTION-ADVENTURE



DISNEY'S WINNIE PUUH KUNTERBUNTE ABENTEUER

KURZ-TEST

Auch auf dem GBA erlebt Winnie Puuh lustige Abenteuer. Als sein Magen mal wieder grummelt, vertreibt er den Hunger mit Erinnerungen an vergangene Geburtstagsfeiern und erlebt diese in Gedanken erneut. Da warten Tigger, I-Ah, Ruuh und Ferkel auf das pummelige Schleckermaul. Ihr nehmt euch vor den fiesen Heffalumps in Acht, löst kleinere Rätsel und führt Dialoge mit euren Freunden. Für jüngere Winnie-Puuh-Fans ein willkommenes Spiel für zwischendurch, für alle anderen viel zu einfach.

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
69%	68%	65%	67%

= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS

DISNEY'S WINNIE ...

... *Puh Kunterbunte Abenteuer.* Winnie Puuh feiert mit seinem Freunden I-Ah, Tigger, Ferkel und Ruuh bunte Geburtstagspartys. Zuckersüßes und einfaches Action-Adventure, das besonders jüngeren Puuh-Fans gefallen dürfte.

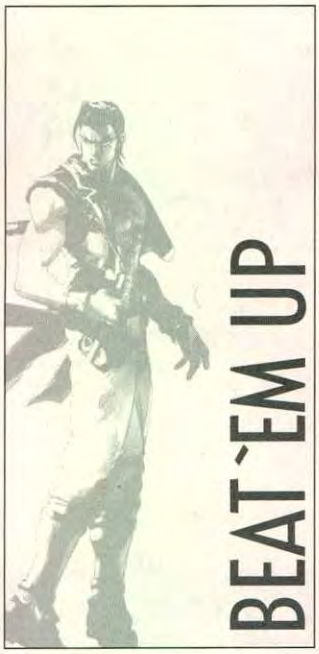
TEST AUF SEITE 59

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 30,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	60%	64%	67%

BEAT'EM UP



FIGHT NIGHT ROUND 2

Gelungene Boxsimulation mit tollem Karriere-Modus, in dem ihr Preisgelder einsackt und diese in neue Trainingseinheiten investiert, um euren Boxer weiter aufzubauen. Wer rechte Haken verteilen möchte, der liest den

TEST AB SEITE 54.

Hersteller: Electronic Arts
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	79%	85%	85%

TEENAGE MUTANT ...

... *Ninja Turtles 2: Battle Nexus* Cowabunga, die kämpfenden Schildkröten, sind zurück. In stylischer Cel-Shading-Grafik kämpfen sich die Turtles erstmals auch im Vierspieler-Koop-Modus quer durch das Universum.

TEST AB SEITE 56

Hersteller: Konami
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	63%	65%	58%

YU YU HAKUSHO ...

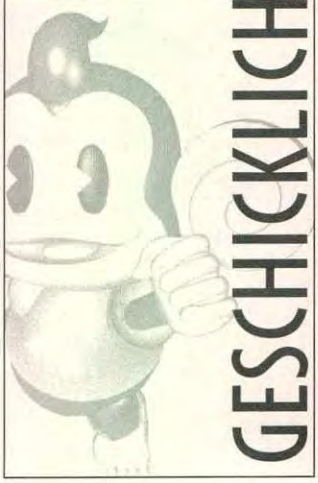
... *Spirit Detective.* Das Spiel zur Anime-Serie: Der Junge Yusuke rettet einem Kind das Leben und erhält eine zweite Chance auf der Erde. Er versetzt sich in fremde Menschen hinein und kämpft für das Gute. Trist und langweilig – nur für Fans zu empfehlen.

Hersteller: Atari
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
58%	68%	- %	45%

GESCHICKLICHKEIT



PAC-MAN WORLD

Pac-Mans Freunde wurden entführt und müssen gerettet werden. Ihr springt durch die bunten Welten, immer auf der Suche nach gelben Pillen und auf der Hut vor fiesen Gegnern. Vor allem für ein jüngeres Publikum interessant.

Hersteller: Midway
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
64%	56%	- %	61%

RETRO ATARI COLLECT.

Atari packt zehn Klassiker, darunter *Pong, Tempest, Lunar Lander* und *Breakout*, auf eine Cartridge und spendiert den Titeln eine meist gelungene Touchscreen-Steuerung. Nostalgiker und Retro-Fans blättern zum

TEST AB SEITE 60.

Hersteller: Erhältlich
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
15%	25%	71%	70%

YOSHI'S UNIVERSAL ...

... *Gravitation.* Jump & Run mit Kipp-Sensor. Ändert den Wasserstand, um das Yoshi-Boot über Hindernisse zu führen, oder dreht die Levels so, dass der grüne Racker über vormals steile Wände marschieren kann. Witzig!

TEST AB SEITE 62

Hersteller: Nintendo
Termin: 22. April **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	78%	- %	81%

JUMP & RUN

2IN1 ...

...*Bärenbrüder / König der Löwen.* Zwei hochkarätige Jump & Runs auf einem Modul. *König der Löwen* macht schon sehr viel Spaß, wird aber von dem sehr guten *Bärenbrüder* noch getoppt. Ein Heidenspaß für Jung und Alt zum Schnäppchenpreis.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
78%	79%	62%	80%

2IN1 KÖNIG DER ...

... *Löwen / Prinzessinnen.* Gleich zwei Disney-Jump&Runs auf einem Modul. Während *König der Löwen* für Stunden begeistern kann, fällt *Prinzessinnen* im Vergleich leider etwas ab. Trotzdem ein nettes Bundle, dass vor allem jüngere Spieler anspricht.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
70%	61%	62%	65%

2IN1 POWER...

... *Rangers Ninja Storm* und *Time Force* bieten eine Mischung aus Jump & Run und Action-Elementen. Zweiteres fällt im direkten Vergleich allerdings etwas ab, trotzdem gelungene Kost für alle *Power Rangers*-Fans und Freunde gepflegter Action-Spiele.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
74%	55%	- %	65%

2IN1 SPONGEBOB ...

... *Supersponge* und *Schlacht um Bikini Bottom* findet ihr hier auf einem Modul. Witzige Jump&Run-Abenteuer, an denen besonders jüngere Fans Gefallen finden werden. Für erwachsene Spieler ist der Titel zu einfach und geradlinig geraten.

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
67%	63%	- %	65%

BIENE MAJA ...

... *Süßes Gold*. Liebevoll gemachtes Abenteuer mit der kleinen Biene und ihrem Freund Willi. Endlich mal wieder ein richtiges gelungenes Jump & Run, das zudem mit genialer Technik auftrumpfen kann und voll überzeugt.

TEST AUF SEITE 64

Hersteller: Midway
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	81%	- %	88%

RAYMAN: DIE ...

... *Rache der Hoodlums*. Rayman zieht mit seinem dicken Freund Globux in sein nächstes Jump&Run-Abenteuer. Durch das Zusammenspiel der beiden Charaktere ist in *Rayman* besonders gut gelungen und verdient den Hit.

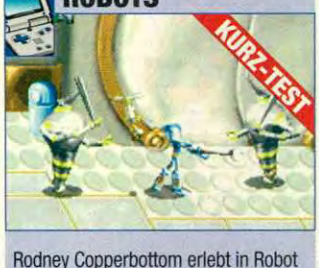
TEST AUF SEITE 63

Hersteller: Ubisoft
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	71%	- %	86%

ROBOTS



Rodney Copperbottom erlebt in Robot City spannende Abenteuer. Gelungenes Jump & Run mit einigen netten Ideen, das technisch leider nicht ganz mit der NDS-Fassung konkurrieren kann und zeitweise sogar etwas ruckelt. Für Robot-Fans trotzdem spaßig.

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
63%	72%	- %	67%

ROBOTS

Auch auf dem GameCube erlebt Rodney Copperbottom spannende Abenteuer. Eine gelungene Filmumsetzung mit futuristischer Atmosphäre. Besonders jüngere Kinofans werden hier ihren Spaß haben.

TEST AUF SEITE 57

Hersteller: Vivendi Universal
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 40,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	75%	- %	71%

TAK 2: DER STAB DER TRÄUME

Auch auf dem Game Boy Advance macht sich der kleine Krieger Tak vom Stamm der Pupununu auf den Weg in ein neues Abenteuer, um den Stab der Träume zu finden. Dabei hüpft er durch wunderschöne Szenarien und lernt so mache Magiesprüche, kann sich teleportieren und muss Minispiele bewältigen. Leider spielt sich die tragbare Fassung an vielen Stellen noch unfairer als der große Bruder und krankt am undurchsichtigen Leveldesign. Obwohl es einige gelungene Ansätze gibt, sollten Jump&Run-Freunde besser erst einmal Probe spielen.

EINZELSPIELER

Hersteller: THQ
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 45,-

GRAFIK	SOUND	MULTI	
79%	45%	- %	62%

RENNSPIELE

STREET RACING ...

... Syndicate. Namcos Rennspiel rast verspätet doch noch auf deutsche GameCubes. Die zahlreichen Spielmodi machen eine Menge Laune, die durchwachsene Technik bremst den Spielspaß allerdings etwas aus.

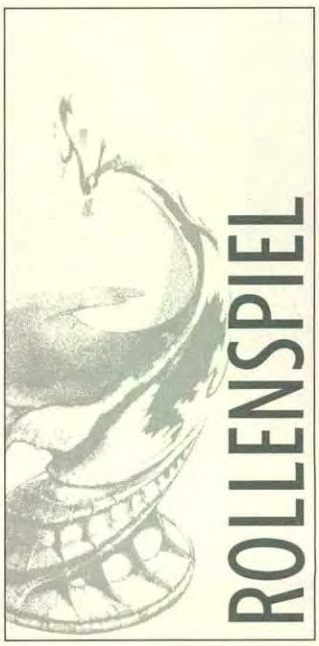
TEST AUF SEITE 58

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
70%	72%	74%	70%

ROLLENSPIEL



BATEN KAITOS

Baten Kaitos ist ein märchenhaftes, japanophiles Rollenspiel. Das Karten-Kampfsystem benötigt sicherlich eine gewisse Einarbeitungszeit, verwöhnt den Spieler dann aber mit unzähligen Möglichkeiten. Einfach genial!

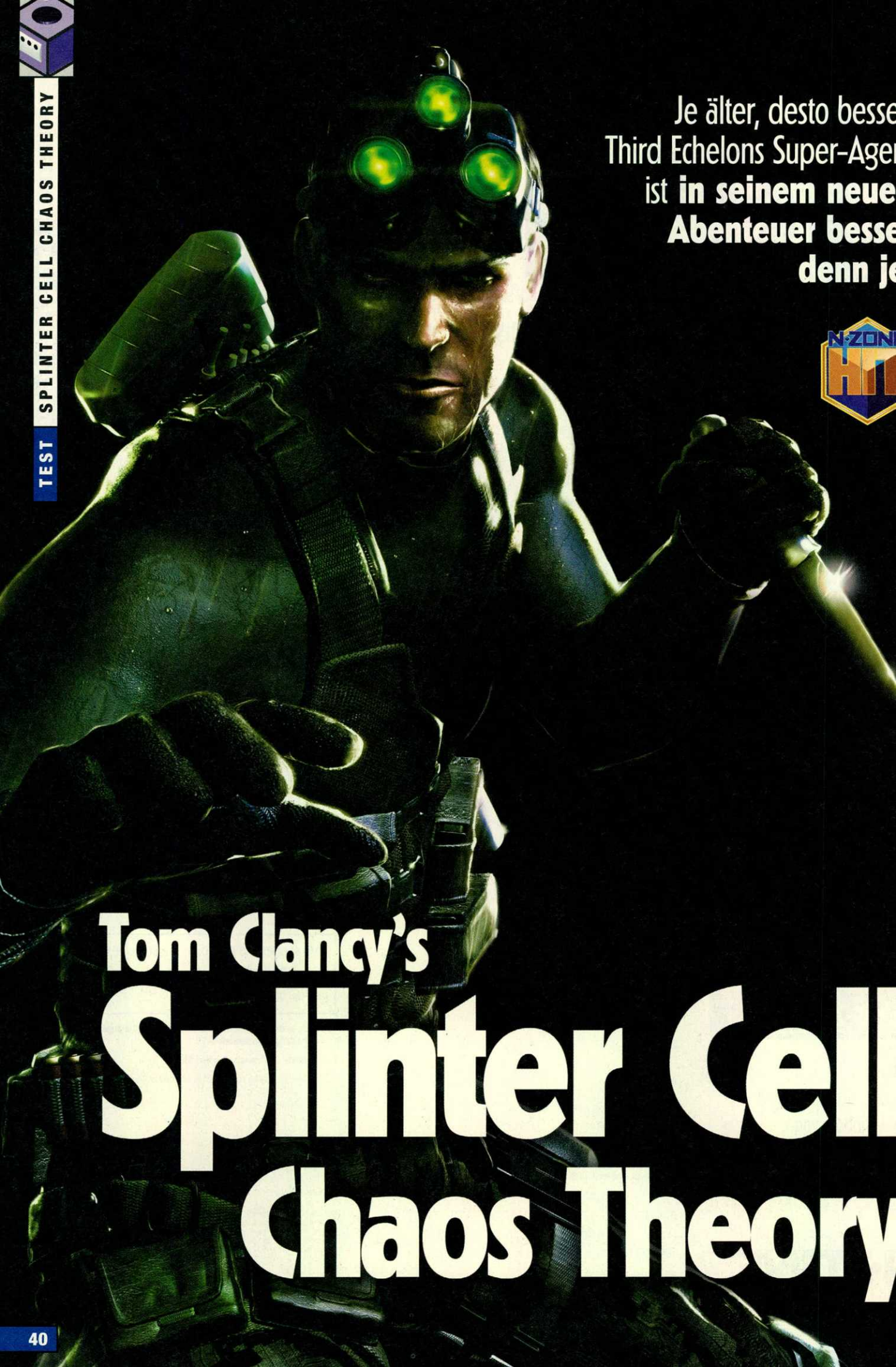
TEST AB SEITE 44

Hersteller: Nintendo
Termin: Erhältlich **Preis:** Ca. € 60,-

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	86%	- %	86%

= GameCube = Game Boy Advance = Nintendo DS



Je älter, desto besse
Third Echelons Super-Age
ist **in seinem neue**
Abenteuer besse
denn je

N-ZON
HT

Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

Sam Fisher, seines Zeichens Agent der amerikanischen Geheimdienstorganisation Third Echelon, hat kein Problem mit zu wenig Arbeit. Im Gegenteil: Er wird geradezu mit Arbeit überschüttet. Schuld daran sind meistens irgendwelche internationalen Terroristen, die die Weltherrschaft an sich reißen oder zumindest die bisherige Weltordnung auf den Kopf stellen wollen. So ähnlich auch in *Splinter Cell Chaos Theory*. Die chinesische Regierung und ihr Verbündeter Nordkorea stehen kurz vor dem Krieg mit Japan. Die Japaner wiederum sind mit den USA alliiert und so droht der dritte Weltkrieg auszubrechen. Chancen auf einen Oscar für das beste Drehbuch hat die Geschichte von *Chaos Theory* zwar nicht, sie ist dennoch wesentlich interessanter und facettenreicher ausgearbeitet als noch bei den Vorgängern.

BEKANNTES SPIELPRINZIP

Wie schon bei *Splinter Cell 1* und 2 steht auch bei *Chaos Theory* wieder das bekannte Spielprinzip im Vordergrund: Der Spieler muss sich möglichst unentdeckt durch die verschiedenen Levels schleichen und bestimmte Aufgaben erfüllen. Optimalerweise hält er sich dazu ausschließlich an dunklen Stellen auf. Neuerdings gibt es dabei neben einem Primär- auch verschiedene Sekundärziele pro Einsatz, die er optional erledigen kann. Erreicht er diese, bekommt er nach Missionsabschluss eine bessere Bewertung ausgestellt.

NAHKAMPF-AUSBILDUNG

Der stets alleine operierende Sam sieht sich während der Einsätze immer einer Vielzahl von Feinden gegenüber. Um nicht sofort über den Haufen geschossen zu werden, sollte der Spieler deswegen offene Duelle mit den Kontrahenten vermeiden. Stattdessen bietet es sich an, einen Feind nach dem anderen auf Sams typische Art und Weise auszuschalten. Dazu pirscht man sich optimalerweise an die Wachen heran und setzt zur Nahkampfattacke an. Bei diesem Vorgehen sind die größten Unterschiede zu den Vorgängerspielen auszumachen: Erstens gibt es bei *Chaos Theory* nicht mehr nur den Lichtscanner, der darüber informiert, wie gut Sam gerade sichtbar ist, sondern auch eine Geräuschanzeige. Sie zeigt an, wie laut sich Sam gerade fortbewegt. Überschreitet der von ihm verursachte Lärm die Umgebungsgeräusche (zum Beispiel verursacht durch laufende Maschinen, Gewitter, etc.), schöpfen die intelligenten Wachen Verdacht und machen sich sofort auf die Suche nach der Ursache. Die zweite gravierende Neuerung ist, dass Sam seit seinem letzten Abenteuer seine Nahkampffähigkeiten drastisch verbessert hat. Details über den Umgang mit den neuen Techniken erfahrt ihr in unserem Extrakasten Nahkampftechniken.

EINFACHER IST BESSER

Die neuen Nahkampffähigkeiten wirken sich überraschend stark auf die Spielbarkeit des Titels aus. Der größte Vorteil ist, dass der Spielfluss dadurch erhöht wird. Hat man erst mal die Lage in einem Raum geprüft, gelingt es jetzt wesentlich einfacher und schneller, einen oder mehrere Feinde zu überwältigen. Durch das leichtere Ausschalten der Gegner gibt es auch weniger Frustmomente im Spiel – Hauptkritikpunkt bei den Vorgängern. Leicht verbessert zeigt sich ferner das Leveldesign von *Chaos Theory*. Viel öfter hat man nun die Möglichkeit, verschiedene Wege zu benutzen. Ihr könnt zum Beispiel meist selbst entscheiden, ob ihr einen Raum über die Tür, das Fenster oder den Lüftungsschacht betretet.

HIGHTECH-SAM MACHT DIE LICHTER AUS

Ebenfalls aufgewertet wurde Sams technische Ausstattung. Seine Hightech-Gimmicks, auf die selbst James Bond neidisch wäre, vereinfachen das Vorgehen während der Missionen merklich. Die schon aus den Vorgängern bekannte Allround-Brille (mit Nachtsicht-, Wärmebild- und Stromsichtmodus) und das modifizierbare Standardgewehr SC-20k wurden dabei um mehrere

NEUHEIT Sam kann erstmals seine Gegner auch über Brüstungen ziehen und somit ausschalten.

SCHATTENSPIELE Auch der dritte Teil glänzt mit seinen Licht- und Schatteneffekten.

KOOP-MODUS Chaos Theory bietet GameCube-Spielern zum ersten Mal eine Mehrspieler-Variante.

SPIELKIND Sam findet großen Gefallen an seinen Gadgets. Hier wird gerade eine Tür aufgehackt.

INFO NAHKAMPFTECHNIKEN

In jeder Situation das richtige Werkzeug

Im Laufe seiner Abenteuer ging Sam Fisher mit seinen Feinden des Öfteren auf Tuchfühlung. Während er in Teil 1 und 2 nur die bekannte Schwitzkastenattacke von hinten wirklich effizient einzusetzen imstande war, kann er die Gegner in *Chaos Theory* jetzt problemlos von allen Seiten ausschalten. Dazu holt er einfach sein neues Messer aus der Tasche und ersticht seine Widersacher in Sekundenschnelle und nahezu lautlos! Bei Feinden, die er nicht töten darf (etwa Zivilisten), lässt er das Messer natürlich stecken und setzt dafür zum herzhaften K.-o.-Schlag an. Als sehr wirkungsvoll erweist sich auch der leise Angriff aus einem Wasserbecken heraus. In so einer Situation packt Sam seine Angreifer am Schlafittchen und zieht sie ins nasse Grab.

KOMM MIR NICHT ZU NAHE In *Splinter Cell Chaos Theory* kann Sam zum ersten Mal seine Gegner sprichwörtlich im Vorbeigehen aus dem Weg räumen. Das macht den Titel viel dynamischer und actionlastiger. Zusätzlich dazu fällt das Vorankommen in den Levels viel flüssiger aus.

hilfreiche Gadgets erweitert. Als wichtigstes ist hier der Optically Channeled Potentiator, kurz OPC, zu nennen. Dieses in die Standard-Pistole integrierte Gerät erlaubt dem Spieler, elektronische Gegenstände aus der Entfernung abzuschalten. Egal ob Lichter, Überwachungskameras oder Computer: Einmal mit dem OPC anvisiert, kann dem Objekt kurzerhand der Saft abgedreht werden. Das geräuschlose Ausschalten von Lichtern erweist sich in diesem Zusammenhang als größte Hilfe: Während man früher noch beim Ausschießen von Glühbirnen Lärm erzeugte, reicht jetzt der Gebrauch des lautlosen OPCs. Ebenfalls von großer Bedeutung ist das stark verbesserte EEV. Damit lassen sich nicht nur die neuen IP-basierten Sicherheitsvorkehrungen (eingesetzt etwa bei Retina-Scannern, elektronisch verschlüsselten PCs, etc.) hacken, Sam kann mit ihm auch drahtlos auf die meisten PCs zugreifen und sie benutzen – sozusagen WLAN für Geheimagenten.

SCHLEICHT EUCH

Zum ersten Mal überhaupt habt ihr die Möglichkeit, *Splinter Cell* mit einem Freund zu spielen. Im eigens für diesen Zweck entwickelten Kooperationsmodus warten insgesamt vier Levels auf euch. Um die einzelnen Missionen erfolgreich zu bestehen, ist der Einsatz von speziellen Kooperationsaktionen nötig. Mit einer menschlichen Räuberleiter, dem Hochwerfen des Kollegen, dem gemeinschaftlichen Abseilen und dem gemeinsamen Entschärfen von Bomben gewinnt diese Spielweise viel an Reiz. Leider werden die Levels auf dem GameCube mehrfach unterbrochen, damit die Konsole die Daten in den Speicher laden kann. Dadurch wird auch der Spielfluss gestoppt und man schleicht sich durch fünf bis zehn Minuten andauernde Levelstückchen. Ferner macht der geringe Umfang den Koop-Modus nur anfangs reizvoll.

NACH WIE VOR EIN HINGUCKER

Alle im Spiel agierenden Personen, allen voran Sam Fisher sind sehr gut modelliert und verfügen über flüssige und glaubwürdige Animationen. Die Umgebungen überzeugen durch eine ausgeklügelte Architektur und sehen zudem noch einen Tick besser aus als es im Vorgänger der Fall war. Das liegt vor allem an den neuen Reflexionen. Durch die Schimmereffekte erscheinen speziell metallische oder nasse Objekte deutlich realistischer als bei den ersten zwei Teilen. Zusammen mit den guten Licht-, Schatten- und Raucheffekten kann sich *Chaos Theory* sehen lassen

SING, BABY! Es ist nur wenig Überredungskunst nötig, damit diese Wache Gott und Vaterland verrät.

LICHTBLITZ Solche hell erleuchteten Stellen findet man sehr selten im Spiel.

MITTEN UNTER UNS Sam geht oftmals gewagte Wege.

Zwar geht die Bildwiederholungsrate hin und wieder in die Knie, einen besonders negativen Einfluss auf den Spielfluss hat das aber nicht.

ÄUSSERST WITZIGE DIALOGE

Neben der dynamischen und insgesamt hervorragenden Sounduntermalung überzeugt auch die Sprachausgabe von *Chaos Theory*. Ubisoft ließ sich nicht lumpen und hat für Sam wieder die deutsche Synchronstimme von Nicolas Cage engagiert, der wie seine Kollegen einen routiniert guten Job abliefert. Besonderes Lob verdienen die witzigen Dialoge. Wenn sich die gegnerischen Wachen über kugelsichere Super-Ninjas oder das Nacktbaden unterhalten, muss man zwangsläufig schmunzeln. Und Sam Fisher steht dem mit seinen trockenen, teilweise ironischen Sprüchen in nichts nach. Daher kann man die deutsche Synchronisation als äußerst gelungen bezeichnen.

UDO CRNJAK

INFO KONVERTIERUNGS-CHECK

GAMECUBE	
Umfang:	12 – 15 Stunden
Ladezeit:	27 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★☆☆
GESAMT	★☆☆

XBOX	
Umfang:	12 – 15 Stunden
Ladezeit:	24 Sekunden
Sound:	Dolby Digital 5.1
Grafik:	★★★
GESAMT	★★★

PLAYSTATION 2	
Umfang:	12 – 15 Stunden
Ladezeit:	17 Sekunden
Sound:	Dolby Pro Logic II
Grafik:	★★☆
GESAMT	★★☆

FAZIT

Sam Fisher erstrahlt auf der Xbox in vollem Glanz. An diese grafische Meisterleistung kommen weder die PS2- noch die GameCube-Version heran. Die GC-Fassung zieht im Vergleich zum PS2-*Chaos Theory* grafisch leider nochmals den Kürzeren. Alle „Würfelspieler" können dennoch beruhigt sein – Sam macht auf dem GameCube dennoch eine gute Figur als Superagent.

DETAIL-CHECK SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Alter bringt Erfahrung

Splinter Cell Chaos Theory schafft es, seine hervorragenden Vorgänger zu übertreffen.

S. C. CHAOS THEORY

GAMEPLAY ★★★★★

Stealth-Eigenschaft: Neben dem schon bekannten Spiel mit Licht und Schatten muss der Spieler jetzt auch ständig die Geräuschkulisse beachten: Agiert er lauter als die Umgebung, werden die Gegner stutzig und machen sich auf die Suche nach ihm.

Special Moves: Neuerdings kann Sam Feinde von Brüstungen schmeißen, von hängender Position aus Gegnern das Genick brechen oder sie erwürgen. Sinnvoller Spagatsprung. Pfeifen ist auch wieder möglich.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Wieder sehr gelungen. Nicht nur die unterschiedlichen Settings sorgen für Abwechslung, auch die teils verschiedenen Lösungswege motivieren. Zudem gibt es vier eigenständige Maps für den neu hinzugefügten Kooperationsmodus. Die Außenlevels sehen ungemein gut aus.

Levelanzahl: Elf (jeweils in Unterabschnitte unterteilt).

Orientierungshilfen: Neue 3D-Karte mit Anzeige der Missionsziele.

Spielzeit (ca.): 12-15 Stunden.

Koop-Modus: Ja (4 Maps, 2 Spieler).

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Umgebungen und die Figuren sehen sehr gut aus. Zudem bewegen sich alle Protagonisten sehr flüssig und glaubwürdig. Ab und an sind Ruckler zu bemängeln.

Sound: Die Musik ist situationsabhängig und sorgt zusätzlich für Adrenalinschübe. Die deutsche Synchronisation ist fantastisch gelungen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Man experimentiert mit Sams neuen Nahkampftechniken herum. Grandios.

2 Jeder Level bietet alternative Wege und lädt zum wiederholten Spielen ein.

3 Die Story entwickelt sich und wird immer packender. Hochspannung.

4 Bombastische Präsentation und härtere Kämpfe fesseln bis zum Ende.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

S. C. PANDORA TOMORROW

GAMEPLAY ★★★★½

Stealth-Eigenschaft: Ein Scanner zeigt an, wie sichtbar Sam gerade ist. Um immer in dunklen Bereichen zu laufen, müssen Lichtschalter betätigt oder Lampen ausgeschossen werden. Opfer sollten an dunklen Stellen versteckt werden.

Special Moves: Sam kann Gegner als Geiseln nehmen und so „interviewen". Auch der doppelte Spagatsprung ist möglich, um an höher gelegene Stellen zu gelangen. Sam kann pfeifen, um Feinde anzulocken.

UMFANG ★★★★★

Leveldesign: Sehr abwechslungsreich. Viele unterschiedliche Einsatzgebiete. Der Spieler muss sich der Umgebung anpassen und die Umweltgegebenheiten in das taktische Vorgehen mit einbeziehen. Oftmals gibt es mehrere Möglichkeiten zum Überwinden eines Abschnitts.

Levelanzahl: Zehn (jeweils in Unterabschnitte unterteilt).

Orientierungshilfen: Levelkarten gibt es nur vereinzelt.

Spielzeit (ca.): 12-15 Stunden.

Koop-Modus: Nein.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Die Grafik wurde zwar im Vergleich zu Teil 1 verbessert, ruckelt aber häufig. Die Außenlevels sind sehr lebendig. Sam und seine Gegner sehen sehr gut aus.

Sound: Die Musik passt sich der aktuellen Situation in jedem Level an. Die Synchronisation ist bei allen Personen nahezu perfekt gelungen.

MOTIVATIONSKURVE

1 Sams neue Moves werden in den Levels erklärt. Learning by doing.

2 Die neue Einteilung in 3 Alarmstufen frustriert weit weniger als in Teil 1.

3 Eine Levels bieten mehrere Alternativwege. Überaus motivierend.

4 Das Ende ist nahe und stellt gleichzeitig das Highlight des Spiels dar.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

Fazit: *Pandora Tomorrow* wurde im Vergleich zum Vorgänger in allen Belangen schon ordentlich verbessert. Teil 3 stellt selbst diese Leistung locker in den Schatten. Verantwortlich dafür ist das actionreichere Gameplay, die fesselndere Story und gelungenere Präsentation.

MEIN FAZIT SUPER

Udo Crnjak
ist der schwarze Mann von nebenan.

Sams neue Nahkampftechniken erhöhen den Spielfluss ungemein und verleihen dem Titel eine zusätzliche Action-Note. Viele alternative Wege sind zudem der perfekte Anreiz für Wiederholungsschleicher. Der Koop-Modus ist gut. Allerdings wird der Spielgenuss durch die zahlreichen Unterteilungen stark gestört.

MEIN FAZIT SUPER

Fabian Sluga
steht im Schatten.

Es ist doch einfach erstaunlich, wie Ubisoft es immer wieder schafft, *Splinter Cell* zu verbessern. Die spannende Story, die neuen Moves sowie der Mehrspieler-Modus sorgen für noch mehr Spielspaß. *Splinter Cell: Chaos Theory* ist ohne Zweifel ein Pflichtkauf für jeden Stealth-Action-Fan!

TEST

S. C. CHAOS THEORY

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft Montreal
Speichern:	69 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.splintercell.com**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- Stimmungsvolle Grafik
- Motivierendes Leveldesign
- Viele neue Moves
- Endlich Mehrspieler-Modus

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Durch die Doppelbelegungen etwas lange Eingewöhnungszeit. Danach gut zu beherrschen."

STEUERUNG 82%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	91%	82%	91%

„Sam in Bestform.
Erhöhter Spielfluss und mehr spielerische Freiheit sind einfach top."

Baten Kaitos

Die Schwingen der Ewigkeit und der verlorene Ozean

Zwei Schwingen am Rücken und ein Stapel Kampfkarten in den Händen – Kalas und seine Freunde sind bestens gerüstet für die Schlacht um das Himmelreich!

Vor langer Zeit lebten die Menschen auf der Erde, im unentwegten Zwist mit Malpercio, dem Gott der Zerstörung. Mittels End-Magnus, mächtigen Zauberkarten, vermochten sie das Böse zu verbannen. Doch die Erde war unfruchtbar geworden und so suchten die Menschen neues Leben im Himmel – dort, wohin fünf Kontinente und das Wasser der einstigen Meere aufgestiegen waren. Die Evolution schenkte den Menschen Schwingen und auf jeder der Inseln entwickelten sich unabhängige, stolze Völker. Die Streitereien zwischen den Reichen Sadal Suud, Diadem, Anuenue, Mira und Alfard sind mittlerweile beigelegt und es herrscht Friede. Aber unbemerkt hegt das hinterlistige Imperium Pläne, die Harmonie zu zerstören. Die von schrecklichen Monstern bewachten End-Magnus sollen vereint werden, um Malpercio aus seinem Bann zu befreien. Mit seiner Macht scheint es ein Leichtes, die fünf Kontinente zu unterwerfen. Und in diese epische Geschichte ist das Schicksal des jungen Kalas eingewoben …

HIMMELSSTÜRMER

Die Identifikation mit dem ungestümen und sturen Blauhaar fällt manchmal nicht ganz leicht. Diese Spannung zwischen euch und eurem Avatar ist aber ganz bewusst Teil des Spiels. Ihr seid nämlich offizieller Schutzgeist des pubertierenden Balgs und sollt eine Vertrauensbasis zu ihm aufbauen; er dreht sich ab und an zur Kamera und bittet euch um Rat oder Bestätigung sei-

KRIECHER Dieses imperiale Gefährt stellt euch auf Diadem vor eine harte Probe.

BOMBE Bei diesem Effekt-Feuerwerk erkennt man kaum, was auf dem Schirm geschieht

ner Entscheidungen. Glücklicherweise verbündet ihr euch auf eurem Feldzug gegen das scheinbar übermächtige Imperium mit unterschiedlichen Charakteren, die euch die Rolle von Kalas' Erzieher hin und wieder abnehmen – in dem Zusammenhang wären beispielsweise die schlagfertige Schönheit Xhela, die sich euch recht früh in Sadal Suud, dem Land der Antike, anschließt, oder der raubeinige Himmelsfischer Gabari zu nennen. *Baten Kaitos* zeichnet sich durch viele Aspekte als waschechtes Rollenspiel aus: eine spannende Hintergrundgeschichte, ausgefeilte und steigerbare Helden mit einem ausladenden Statusmenü, das euch über Angriffs- und Defensivwerte, Erfahrungspunktestand oder den Grad von Resistenzen gegen Gift, Einfrieren oder Verwirren aufklärt. Die ganz besondere Würze liegt im Einsatz der Magnus-Karten. Im Inventar findet ihr keine sperrigen Heilgegenstände wie Milch, Honig oder Shish Kebap, sondern nur deren Essenzen, die in Karten eingebrannt sind und euch im Kampf oder einfach zwischendurch als Erfrischung dienen. Entweder kauft ihr die magischen Pappen in Läden oder ihr bannt mehr oder weniger wertvolles Allerlei aus der Oberwelt mithilfe von leeren Magnus in ein handliches Hosentaschenformat.

ASS IM ÄRMEL

Wie es einem Rollenspiel gebührt, dürfen auf eurer von spannenden Wendungen geprägten Reise über die Wolkeninseln auch Gefechte mit allerlei obskuren Geschöpfen nicht zu kurz kommen. Auch hier sorgt die Magnus-Manie für erfrischende Abwechslung. Anfangs wird euch das komplexe Kartenlegen etwas

INFO FEINHEITEN DES KAMPFSYSTEMS

Sechs Richtige

Schnelligkeit, Kombinationsgabe und eine Portion Glück sind gefragt, um dicke Prozente für Angriff, Verteidigung oder Heilung hinzuzuverdienen.

Die Zahlenwerte auf den Karten sind entscheidend: Spielt Pärchen oder ganze Reihen identischer Zahlen aus. Dabei sind Kombinationen wie 4-4 oder 6-6-8-8-8 möglich, aber auch 1-2-1-2 oder sogar 4-3-2-2-3-4 machen mehr aus eurem Zug! Daneben wird das Zusammenstellen von „Straights" belohnt – das sind auf- oder abwärtsgezählte Zahlenfolgen wie 6-7 oder 8-7-6-5, die für prozentuale Zuschläge sorgen.

PÄRCHEN Zwei Paare à zwei Karten ergeben einen Bonus von 13%.

REIHE Vier Karten in Folge sorgen für einen Zuschlag von 45%.

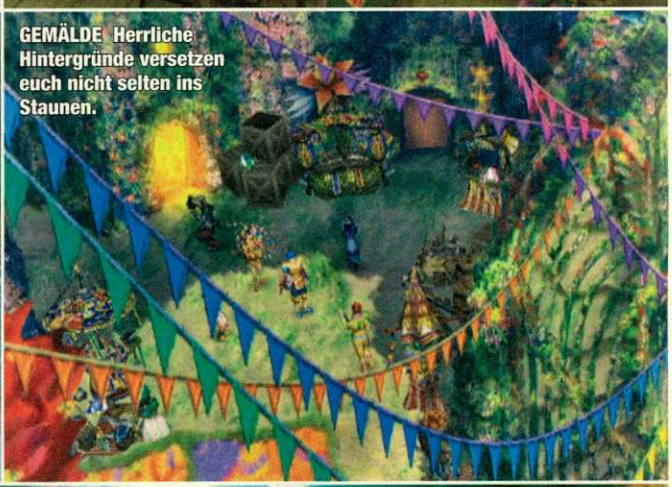
WALFANG Fischer Gabari gibt dem aggressiven Tier mit seinen Paddeln Saures.

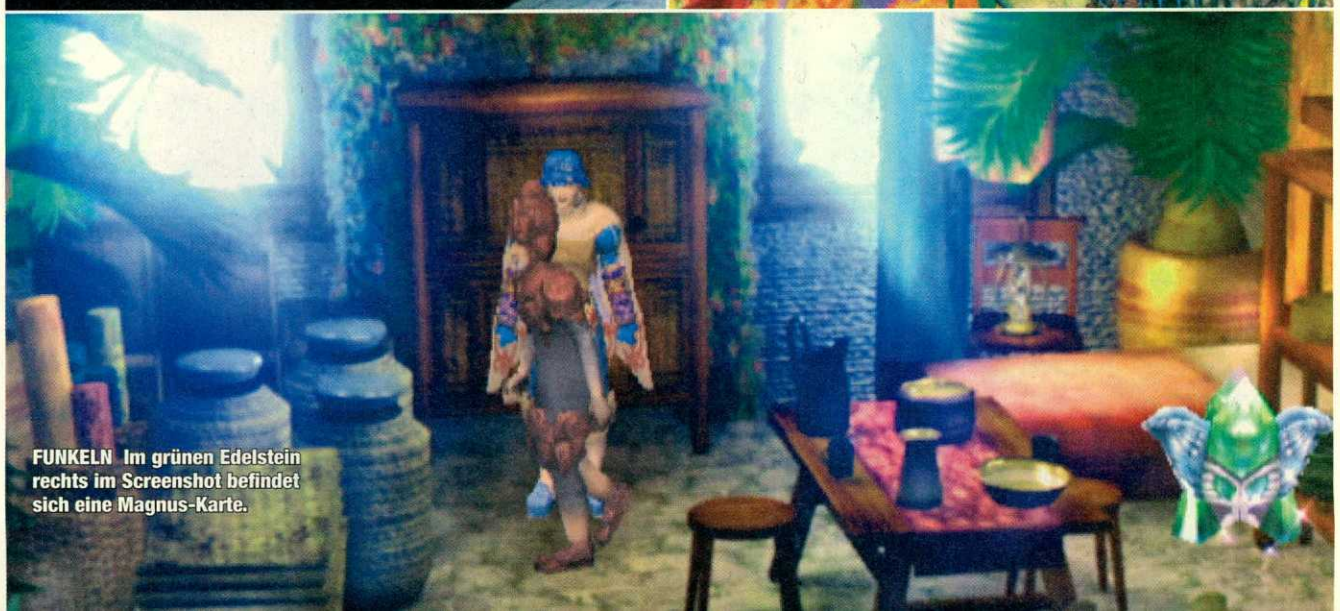
überfordern, aber mit ein wenig Einarbeitungszeit, Geduld und Experimentierfreude offenbart sich nach einigen Spielstunden das gesamte Potenzial des tief gehenden und fesselnden Kampfsystems. Im Laufe des Abenteuers sammelt ihr Angriffs-, Abwehr- oder Heilkarten auf, wobei es für jedes Teammitglied individuelle Ausführungen gibt. Die Anzahl der tragbaren Karten bestimmt euer Rang, den ihr mit besonderen Trümpfen bei einem Gebet in der Kirche steigert. Ihr stellt für jeden Charakter ein begrenztes Deck zusammen, fügt die neuesten und stärksten Bildchen ein oder tauscht sie gegen andere aus. Sobald ihr ein Monster oder einen der zahlreichen gigantischen Zwischengegner in der Oberwelt berührt, wechselt das Spiel in einen Kampfbildschirm. Jetzt steht euch eine gewisse Anzahl gemischter Karten eures Decks zur Verfügung, das so genannte „Blatt". Als Angreifer legt ihr in einer bestimmten Reaktionszeit eine Kombination auf den Tisch. Die Verteidigung läuft fast zeitgleich mit dem Angriff ab: Mit möglichst passenden Schutztrümpfen reagiert ihr sofort auf die Magnus-Salven des Widersachers. Mit Magie geladene Magnus basieren auf den entgegengesetzten Elementen Feuer und Wasser, Licht und Schatten sowie Wind und Zeit. Das heißt: Frostigen Fieslingen begegnet ihr am effektivsten mit Zaubern wie Feuerruf oder Explosion und vor Kreaturen der Nacht schützt ihr euch mit Seelenblitz oder einer Klinge namens „Licht der Wahrheit". Spielt ihr beispielsweise als Angreifer in einem Zug – gleichgültig, an welcher Position – zwei kontrastierende Elementkarten, hat das jedoch eine aufhebende Wirkung auf die zugefügten Schadenspunkte. Um eure Papierschlacht noch erfolgreicher zu gestalten, solltet ihr auf euren Magnus die verschiedenen Zahlenwerte zwischen 1 und 8 im Auge behalten. Die Stärke eures Angriffs-, Defensiv- oder Heilkartons wird um einige Prozente erhöht, wenn ihr Stapel mit identischen Nummern oder in durchgehender Reihenfolge auswählt – mehr Informationen dazu im Info-Kasten. Eine lange Karten-Kombination schreit ja geradezu nach einem fulminanten Finale! Dazu eignen sich die besonders starken Abschlusskarten am besten, die wirklich erst am Ende eures Zuges stehen sollten, da sie

NESSIE Mit diesen friedfertigen Seeungeheuern reist ihr von Kontinent zu Kontinent.

SCHENKE Reblys ist euch Fremden gegenüber zunächst sehr voreingenommen.

NÄHER Sobald ihr einen Gegner berührt, wird in den Kampfbildschirm gewechselt.


GEMÄLDE Herrliche Hintergründe versetzen euch nicht selten ins Staunen.


FUNKELN Im grünen Edelstein rechts im Screenshot befindet sich eine Magnus-Karte.

eure Combo ansonsten frühzeitig abbrechen. Grelles Licht, so weit das Auge reicht – euer Fernseher glitzert, funkelt, strahlt und blitzt bei den Zaubertricks in allen Farben!

HINGESCHAUT UND ANGEHÖRT!

Baten Kaitos ist wahrhaftig ein wunderschönes Rollenspiel. Neben den opulenten Kampfeffekten sind auch die Hintergründe phänomenal gestaltet und könnten einem Märchenbuch entsprungen sein: Die exotische Blumenpracht der Anuenue-Insel oder die bauschigen Wolkenberge auf Diadem sind nur einige Beispiele für die Kreativität und Detailverliebtheit der Künstler bei Monolith Software. Die Animationen eurer Helden auf der Oberwelt erinnern zwar manchmal etwas an Moonwalk, im Gefechtsbildschirm haut eure Truppe der bissigen Flora und Fauna dafür umso galanter Magie- und Schlagkombinationen mit vollem Körper- und Stimmeinsatz um die Ohren. Vor allem bei den Gesprächen zeigen sich aber kleinere Schwächen. Dass man sich bei einem Rollenspiel auf eine umfangreiche Geschichte mit viel Konversation einstellt, ist zwar Grundvoraussetzung für ein packendes Spielerlebnis. Bei *Baten Kaitos* werdet ihr aber oft von zähem und langatmigem Geplapper auf eine Geduldsprobe gestellt. Die wichtigsten Gespräche – und das sind nicht wenige – werden dabei in Sprachausgabe ausgegeben. Dass die Dialoge auf Englisch sind, stört bei der tadellosen Übersetzung in den Dialogboxen wenig, der leichte Hall trübt den Hörspaß jedoch ein wenig. Der vielseitige Soundtrack ist in jeder Hinsicht gelungen. Dramatische Melodien, die das Geschehen auf dem Bildschirm stimmungsvoll untermalen und von orchestralen Stücken bis hin zu rockigem Gitarrensound reichen, machen Namcos Zauberpoker zu einem Ohrenschmaus. Spielerisch reiht sich *Baten Kaitos* mit Leichtigkeit in die Spitzengruppe der GameCube-RPGs ein und garantiert euch auf eurer langen und spannenden Reise durch das Wolkenreich ein himmlisches Rollenspielerlebnis!

SASCHA SCHMITZ

DETAIL-CHECK BATEN KAITOS

Wer macht den Stich?

Wir vergleichen Namcos *Baten Kaitos* mit Segas *Phantasy Star Online Episode III C.A.R.D. Revolution.*

BATEN KAITOS

LANGZEITMOTIVATION ★★★★★

Es dauert an die vierzig Stunden, die riesigen Himmelskontinente zu erforschen. Außerdem gibt es über 1.000 Magnus-Karten und zahlreiche Super-Combos sind zu entdecken.

GAMEPLAY ★★★★½

Kartensystem: Elemente und Kartenwert-Kombinationen machen die Kämpfe komplex, aber erzeugen auch viel Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad: Zu Beginn fühlt man sich wegen des Kartensystems ins kalte Wasser gestoßen. Der Härtegrad steigt aber angenehm sanft an.

STEUERUNG ★★★★

Euer Charakter ist leicht durch die Oberwelt zu steuern. Die komplizierte Menü- und Kampfführung bedürfen einiger Einarbeitungszeit.

TECHNIK ★★★★½

Grafik: Traumhafte Hintergründe voller Details und Farbe, bombastische Magie-Effekte; die Animationen sind manchmal etwas seltsam und staksig.

Sound: *Baten Kaitos* besticht durch einen orchestralen Soundtrack mit viel, aber leicht hallender Sprachausgabe.

Lokalisierung: Deutsche Sprachausgabe gibt es zwar nicht, dafür sind die Übersetzungen in den Dialog-Boxen gewohnt erstklassig.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das Spiel erschlägt euch mit Informationen. Geduld ist gefragt.

2 Langsam kommt man hinter die Steuerung und trifft Verbündete.

3 Die zu langen Gespräche zehren manchmal an euren Nerven.

4 Die Geschichte fesselt und die Kämpfe werden zu Combo-Schlachten.

GESAMTWERTUNG

★★★★½

PHANTASY STAR ONLINE EP. III

LANGZEITMOTIVATION ★★★★★

Das Herzstück Online-Modus hält euch lange bei Laune. Aber der Story-Modus mit der Möglichkeit, sich für Gut oder Böse zu entscheiden, kann auch Einzelgänger fesseln.

GAMEPLAY ★★★★½

Kartensystem: Die verschiedenen Karten-Typen, Aktionspunkte und Reichweiten machen *PSO III* zu einem ähnlich anspruchsvollen Rollenspiel.

Schwierigkeitsgrad: Auch hier ist man anfangs überfordert. Hat man das System aber durchschaut, ist man für die späteren Aufgaben gut gerüstet.

STEUERUNG ★★★★

Auch bei *PSO III* ist die Steuerung gut an das Kartensystem angepasst. Das Online-Chatten fällt mit dem Controller jedoch schwer.

TECHNIK ★★★

Grafik: Im Gegensatz zu *PSO I & 2* hat sich die Grafik nur unwesentlich verbessert: Die Texturen sind detaillierter. Die Landschaften sind stimmungsvoll.

Sound: Die Melodien passen sehr gut zum Geschehen, erreichen aber nicht das Niveau von *Baten Kaitos*.

Lokalisierung: Die Übersetzungen kommen zwar nicht an die Qualität von Nintendo heran, sind aber auf jeden Fall ordentlich.

MOTIVATIONSKURVE

1 Das komplexe Kartensystem ist anfangs recht schwer zu durchschauen.

2 Ihr verbucht erste Erfolge und wagt euch in den coolen Online-Modus.

3 Im Netz gegen Monsterhorden – der Spielspaß kennt keine Grenzen.

4 Bekanntschaften und Kämpfe motivieren über längere Dauer. Genial.

GESAMTWERTUNG

★★★★½

Fazit: Wir haben es hier mit zwei starken Rollenspielen auf dem GameCube zu tun, die individuelle Kartensysteme vorweisen. *PSO III* heimst im Online-Modus viele Spielspaßpunkte ein, während *Baten Kaitos* offline begeistert. In technischer Hinsicht ist Letzteres leicht überlegen.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Sascha Dowidat
spielt auf.

Der raffinierte Einsatz der Karten macht *Baten Kaitos* wirklich zu einem außergewöhnlichen Rollenspiel. Neben dem tollen Soundtrack hat mich auch die wunderschöne Märchenbuchoptik umgehauen. Nach *Tales of Symphonia* ist Namcos Kartenzauber für mich der nächste große RPG-Kracher!

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga
spielt Full House.

Normalerweise bin ich kein großer Fan von Kartenrollenspielen. *Baten Kaitos* hat mich aber dank der sehr fantasievollen Optik sofort in seinen Bann gezogen. Die etwas langatmigen Dialoge verhindern eine höhere Wertung. Jeder, der gerne mal in eine Märchenwelt abtauchen mag, sollte zugreifen.

TEST

BATEN KAITOS

Genre:	Rollenspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Monolith Software
Speichern:	8 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3,
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler	USK-Freigabe
1	Ab 6 Jahren
Termin	**Preis**
Erhältlich	ca. € 60,-

- ⊕ Fesselndes Kartensystem
- ⊕ Märchenhafte Grafik
- ⊕ Großer Umfang
- ⊖ Teilweise langatmig

CONTROLLER CHECK STANDARD

„Während die Steuerung eures Helden einfach ist, braucht die Menüführung Einarbeitungszeit."

STEUERUNG 84%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
86%	88%	– %	**86%**

„**Ein episches RPG**, das durch ein frisches Kartensystem und eine prächtige Ausstattung begeistert."

Star Fox Assault

Erneut zucken Lasersalven durch das All, denn **Fox McCloud und sein Team** sind zurück.

1993 düste Fox McCloud, seines Zeichens Weltraumpilot und coolster Fuchs im Solar-System, noch in einem Prototypen des Airwing durch das All. Beeindruckende Grafiken mit dem FX-Chipsatz sorgten damals auf dem SNES für offene Münder. Nach *Lylat Wars* auf dem N64 und einem kleinen Ausflug ins Adventure-Genre im bezaubernden *Star Fox Adventures* schickt Namco den Fuchs nun zurück an die Front. Der Airwing gehört mittlerweile zur Standardausrüstung der Star Fox Armada und auch an der Zusammenstellung des Teams hat sich wenig verändert. Noch immer stehen euch Slippy Toad, Falco Lombardi und Peppy, der aber mittlerweile die Kontrolle über das Kommandoschiff übernommen hat, zur Seite. Seinen Platz als Pilot nimmt jetzt die hübsche Krystal ein, die Fans sicher noch aus *Star Fox Adventures* kennen. Bei solch netter Begleitung macht die Weltraum-Action gleich doppelt Spaß.

WIEDER EINMAL CHAOS

Viele Jahre nach der Befreiung von Corneria und dem Schlag gegen das Star-Wolf-Team im N64-*Lylat Wars* kämpft die heimische Flotte über dem Planeten Fortuna ums Überleben. Als die Schlacht fast verloren scheint, taucht aus dem Hyperraum die Star Fox Armada auf. Jetzt heißt es keine Zeit verlieren und auf in den Kampf! Nach einem kurzen Briefing sprintet die Crew zum Hangar und ab geht die Post, denn im All warten die Aparoiden, seltsame Wesen, die die Kontrolle über Roboter übernehmen, auf

CLEVER Gegner können sogar dauerhaft anvisiert werden, um sie leichter zu treffen.

SCHWIERIG Die Crew beratschlagt, was als Nächstes zu tun ist.

As long as the queen exists, the aparoids will continue to multiply!

HEKTIK Im All fliegen euch Dutzende von Raumschiffen um die Ohren.

ENG Hier ist punktgenaues Manövrieren erforderlich.

eine Abreibung. Während die ersten Lasersalven an eurem Airwing vorbeisausen, stellt ihr schnell fest, dass sich an der einfachen Kontrolle eurer Raumschiffe nicht viel geändert hat. Mit Lasersalven attackiert ihr die gegnerische Flotte, weicht Angriffen mit einem geschickten Looping aus oder greift die größeren Kampfschiffe mit Bomben an. In Asteroidengürteln werdet ihr die flinken Rollen eures Airwing schätzen lernen. In Sekundenschnelle schwenkt ihr von links nach rechts, bremst den Airwing punktgenau ab oder nutzt den Turbo, um noch schnell durch kleine Lücken zu schlüpfen. Was im ersten Level von *Star Fox Assault* abgeht, schürt große Erwartungen: Unzählige Objekte am Himmel über Corneria, riesige Kampfschiffe, die bei der Zerstörung mit schönen Transparenzeffekten verschwinden, und ein actiongeladenes Gameplay, wie man es aus den Vorgängern kennt.

Nachdem ihr die Flotte dann vernichtet habt, flüchtet das Mutterschiff der Aparoiden nach Corneria – und spätestens dort sorgt die Grafik für Staunen. Wunderschöne Lichteffekte und die gelungene Fauna, gepaart mit den vielen Details wie umherschwebende Seilbahnen, sorgen für ein tolles Flair.

ALLES PFEIFEN

Eure Teamkameraden stehen euch im Kampfgetümmel jederzeit bei, entpuppen sich aber wie in den Vorgängern häufig als Kanonenfutter. Wenn man nicht alles selber macht! So schreien Slippy, Krystal und Co. nur allzu schnell nach Un-

TRIST Die Bodenmissionen sind leider etwas enttäuschend.

INFO ALLE STAR-FOX-SPIELE IM ÜBERBLICK

Star-Fox-Historie

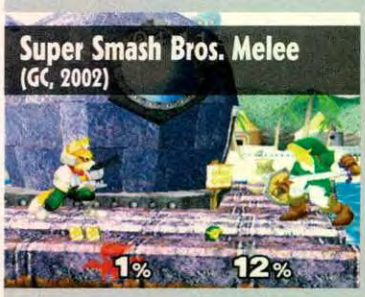
Fox McCloud ist mittlerweile schon ein alter Fuchs im Videospielegeschäft und hat eine Menge erlebt.

Dass aus dem tapferen Fuchs mal ein richtiger Serienheld werden würde, das hatte 1993 wohl noch niemand geahnt. Mittlerweile hat Fox McCloud schon so einige Auftritte auf diversen Nintendo-Plattformen, wenn auch manchmal nur als Gast, hinter sich gebracht. In welchen Spielen er sich herumtreibt, zeigt euch unsere kleine Historie.

Die Geburtsstunde von Fox McCloud und seiner tapferen Crew. Dank Super-FX-Chip, der in das Modul eingebaut war, konnte das Super Nintendo (SNES) atemberaubende Effekte darstellen. Aber auch spielerisch überzeugte der Action-Titel auf ganzer Linie.

Vier Jahre nach dem beeindruckenden Starwing vom SNES war das *Star Fox*-Team erneut gefragt. Mit tollen Effekten, actiongeladenem Gameplay und dem frei wählbaren Missionsablauf katapultierte sich *Lylat Wars* auf den Thron des besten N64-Shoot-'em-Ups.

Der coole Fuchs hat die Schnauze endgültig voll und haut den anderen Nintendo-Charakteren mächtig eins auf die Nase. Dazu benutzt er natürlich seine Laserkanone und hat sogar sein eigenes Szenario. Dort kämpft ihr auf dem Rücken des Great-Fox-Raumschiffes.



Nur drei Jahre später beginnt die Prügelorgie von neuem und der beliebte Fuchs ist wieder mit an Board. Wie schon im Vorgänger hat Fox McCloud wieder eigene Waffen und Szenarien mit im Gepäck. Optisch sieht Fox McCloud natürlich besser aus als auf dem N64.

Fox McClouds erster und bisher einziger Auftritt in einem Action-Adventure. *Star Fox Adventures* überzeugte durch fulminante Grafik, eine wunderschöne Story, krankte aber leider auch an der etwas kurzen Spieldauer. Aber die Zeit bis zum Ende ist mehr als spaßig.

IDYLLISCH Fortuna sieht klasse aus, eure Ruhe habt ihr allerdings nicht.

terstützung, wenn feindliches Bombardement in Sichtweite ist. Eine wirkliche Hilfe ist so ein Team sicher nicht. Aber was macht man nicht alles, um in den späteren Missionen nicht alleine dazustehen, und so rettet Fox McCloud mehr als einmal den Hintern seiner Freunde. Im zweiten Level erwartet den *Star Fox*-Fan dann spielerisches Neuland der Serie, springt der Fuchs doch aus seinem Airwing und legt die Aparoiden zu Fuß in Schutt und Asche. Dazu stehen euch zahlreiche Waffen zur Verfügung, angefangen von der einfachen Laserkanone bis hin zur gewaltigen Panzerfaust. Besonders interessant ist der Einsatz des Landmasters, ein kleiner Panzer, der fast so wendig ist wie euer Airwing und sogar kurze Zeit durch die Luft schweben kann. Leider steuern sich die Bodenmissionen nicht so komfortabel wie die Weltraum-Abschnitte und können auch grafisch nicht überzeugen; die gesamte Umgebung wirkt oftmals polygon- und texturarm. Vom optischen Glanz aus *Star Fox Adventures* findet ihr hier leider nur wenig. Konnte Fox McCloud dort durch Fur-Shading und ein schönes Charaktermodell überzeugen, sieht er wie auch die Umgebung in den Bodenmissionen mehr als trist aus.

SPIELERISCH ETWAS MAU

Die insgesamt zehn Levels in *Star Fox Assault*, an deren Ende jeweils der obligatorische Obermotz zu besiegen ist, sind dabei durchaus abwechslungsreich gelungen. Schneebedeckte Szenarien, die mit dem Landmaster erkundet werden wollen, mehrstöckige Weltraumstationen, die ihr unter Zeitdruck auskundschaften müsst, oder die Rückkehr auf den Planeten der Dinosaurier sind alles schöne Ideen, sie spielen sich auf Dauer aber zu monoton und sind sich, was das Gameplay betrifft, sehr ähnlich. Kleine Highlights wie Fox McClouds Rettung durch Falco Lombardi und der folgende Abschnitt, in dem ihr auf der Tragfläche von Falcos Airwing steht und die Gegner aus der Luft bombardiert, sind hingegen klasse. Die Handlung ist für ein Shoot-'em-Up-Spiel sehr spannend gehalten. Nach dem ersten Level liegt der Verdacht nahe, dass der Neffe von Andross in die Geschichte verstrickt ist, aber später schlagt ihr euch mit immer mehr Aparoiden herum und plötzlich spielen auch Pigma und das Star-Wolf-Team wieder eine Rolle. Wie auf dem N64 gibt es auch auf dem GameCube einen Mehrspieler-Modus. Erfüllt ihr bestimmte Aufgaben, werden für diesen neue Karten freigeschaltet. Dort dürft ihr den privaten Kleinkrieg im Freundeskreis austragen und zeigen, was ein Fuchs so draufhat.

KLEINE BRUCHLANDUNG

Die PAL-Anpassung geht – wie immer bei Nintendo – absolut in Ordnung. Eine gute Lokalisation und ein 60-Hertz-Modus inklusive. PAL-Balken gibt es keine und auch die Geschwindigkeit bleibt erhalten. *Star Fox Assault* ist durchaus ein gutes Spiel, an dem Actionfreunde ihre Freude haben werden, aber in Anbetracht einer dreijährigen Entwicklungszeit und der daraus resultierenden hohen Erwartungen erweist sich das Weltraumabenteuer eher als eine kleine Enttäuschung, denn die hohe Qualität des ersten Levels kann langfristig leider nicht gehalten werden. Technisch kann Fox McCloud mit dem Referenztitel *Star Wars: Rogue Squadron 3 Rebel Strike* nicht mithalten. Der orchestrale Soundtrack passt gut zum Spiel, von der fehlenden Dolby-Pro-Logic-II-Unterstützung und der durchwachsenen Sprachausgabe reden wir lieber nicht. Freunde des Franchise sollten zugreifen, alle anderen fliegen vorher Probe.

SASCHA DOWIDAT

UNTERSTÜTZUNG Mit dem Landmaster unterstützt ihr eure Freunde in der Luft.

ÜBERSICHT Das Radar verrät euch den Standort eurer Gegner.

Luke Skywalker gegen Fox McCloud

Wer hat das All besser im Griff? Wer hat die coolere Crew um sich geschart? Wir schicken *Star Fox Assault* in den direkten Vergleichstest mit dem genialen *Lylat Wars* auf dem N64 und dem Jedi-Spektakel *Star Wars: Rogue Squadron 3*.

STAR FOX ASSAULT (GC)

STAR WARS REBEL STRIKE (GC)

LYLAT WARS (N64)

PRÄSENTATION ★★★☆☆

Allgemein: Das Intro und der erste Level lassen einiges erwarten, aber dieses Niveau wird nicht gehalten. Die Briefings sind lieblos und ohne 3D-Modelle, und bis man die erste Mission fliegt, muss man sich durch zahlreiche Menüs wühlen.

FEATURES ★★★★☆

Missionen: Zehn Missionen voller Action warten auf euch. Meist wechseln sich Weltall- und Landmissionen ab. Habt ihr eine Mission beendet, könnt ihr diese jederzeit wiederholen und um einen Highscore spielen. Als freischaltbaren Bonus gibt es das Spiel *Xevious*.
Charaktere: Sympathisch und knuddelig – Fox McCloud, Peppy, Slippy, Falco, Krystal sowie das Star-Wolf-Team als widerwärtiger, gegnerischer Abschaum.
Vehikel: Neben dem Airwing kommt auch der Landmaster, ein Panzer mit praktischer Flugdüse, zum Einsatz.
Steuerung: Die Kontrolle über den Airwing ist über alle Zweifel erhaben, zu Fuß ist die Steuerung okay, nicht mehr.
Mehrspieler-Modus: Leider gibt es nicht so viele Modi wie in *Rebel Strike*, dafür stehen zahlreiche Arenen zur Verfügung.

MOTIVATIONSKURVE

1. Der erste Level ist optisch grandios und weckt hohe Erwartungen.
2. Die Bodenmissionen sind interessant, enttäuschen aber auf Dauer.
3. Ihr kennt die Missionstruktur und die Technik reizt nur wenig.
4. Ihr versucht in jedem Level, den Highscore zu knacken.

TECHNIK ★★★½☆

Grafik: Die Weltraumlevels können mit vielen Gegnern und tollen Effekten überzeugen, während Charaktermodelle, einige Zwischensequenzen und die Bodenmissionen teilweise enttäuschen.
Sound: Der orchestrale Soundtrack ist klasse, aber die Sprachausgabe enttäuscht. Leider kein Dolby Pro Logic II.

GESAMTWERTUNG ★★★½☆

PRÄSENTATION ★★★★★

Allgemein: Absolut gigantisch. Optisch und grafisch ein absoluter Genuss. Die einfache Menüführung und die genialen Zwischensequenzen aus *Episode V* können begeistern. Der Funkkontakt lässt perfektes *Star Wars*-Feeling aufkommen.

FEATURES ★★★★★

Missionen: Missionen: Insgesamt 20 Levels inklusive ein Bonuslevel und acht Trainingslevels müsst ihr im Einzelspieler-Modus bestehen. Im Kooperations-Modus ist das komplette Spiel *Rogue Leader* mit 17 Missionen vorhanden, im VS-Modus gibt es insgesamt 23 Levels.
Charaktere: Luke Skywalker, Han Solo und Wedge warten auf euch. In den Bodenmissionen gibt es eine Überraschung zu entdecken.
Vehikel: Knapp 20 Fahrzeuge, darunter ein AT-ST, der X-Wing, der rasende Falke, Salve 1 und ein Taun Taun.
Steuerung: Sehr gute Kontrolle über die Raumschiffe und auch die Steuerung am Boden ist kein Problem.
Mehrspieler-Modus: Vier VS-Modi und das komplette *Rogue Leader* im Kooperationsmodus sind klasse.

MOTIVATIONSKURVE

1. Die Optik haut euch um und sorgt für Staunen – die Motivation steigt.
2. Die ersten Bodenmissionen enttäuschen ein wenig, aber die Grafik jst klasse.
3. Je tiefer ihr in die Geschichte eintaucht, desto motivierender wird das Spiel.
4. Das Medaillen-System sorgt für monatelangen Spielspaß ohne Ende.

TECHNIK ★★★★★

Grafik: Fantastisch, was Factor Five da auf die Beine gestellt hat. Mit Bump-Mapping, detaillierten Raumschiffen und riesigen Levels sorgt *Rebel Strike* auch nach über zwei Jahren noch für Staunen.
Sound: Originalmusikstücke und gute Synchronsprecher lassen richtiges *Star Wars*-Feeling aufkommen.

GESAMTWERTUNG ★★★★★

PRÄSENTATION ★★★★☆

Allgemein: Geniale Fortsetzung des kultigen SNES-Titels *Starwing*. Verbesserte Grafik und vor allem die interessante Rumble-Pak-Unterstützung waren klasse. Die Präsentation kann allerdings nicht überzeugen und ist eher trist.

FEATURES ★★★★½

Missionen: Geniales Missionsdesign! 15 verschiedene Missionen, die ihr auf unterschiedlichen Routen zusammenstellen könnt. In den späteren Missionen dürft ihr sogar einen Panzer und ein U-Boot steuern. Abwechslung wird in *Lylat Wars* groß geschrieben.
Charaktere: Fox McCloud, Falco Lombardi, Slippy Toad und Peppy kämpfen bis zum Letzten gegen Andross und das Star Wolf Team.
Vehikel: Airwing und selten Panzer und U-Boot stehen euch in den insgesamt 15 Missionen zur Verfügung.
Steuerung: Über alle Zweifel erhaben. Die Kontrolle über die drei Fahrzeuge geht flüssig von der Hand.
Mehrspieler-Modus: Bis zu vier Spieler. Es gab sogar Bodenmissionen, die ihr aber erst freischalten musstet.

MOTIVATIONSKURVE

1. Die Grafik sorgt für Staunen und die Steuerung bietet einen schnellen Einstieg.
2. Ihr erkundet neue Routen, die aber auch wesentlich schwieriger sind.
3. Die Medaillenjagd sorgt auch jetzt noch für Motivation.
4. Nur der Mehrspieler-Modus erhält die Motivation, überzeugt aber nicht ganz.

TECHNIK ★★★★☆

Grafik: Flüssige Weltraumschlachten zusammen mit tollen Explosionseffekten Können überzeugen. Lediglich der typische N64-Nebel störte etwas.
Sound: Einige sehr schöne Melodien, die durchaus ins Ohr gehen, aber in manchen Abschnitten auch eher belangloses Digi-Geduldel ohne Stimmung.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

Fazit: Im direkten Vergleich hat nur der N64-Titel eine annähernde Chance gegen die Übermacht der Jedi-Ritter. Vor allem in den Punkten Präsentation und Technik muss *Star Fox Assault* eine Menge Haare lassen und schneidet im direkten Vergleich schlechter ab. Shoot-'em-Up-Fans werden mit *Star Fox Assault* zwar ihre Freude haben, aber die Shoot-'em-Up-Referenz ist immer noch *Star Wars: Rogue Squadron 3 Rebel Strike*.

MEIN FAZIT GUT

Sascha Dowidat
hat mehr erwartet

Wie sehr hatte ich darauf gehofft, dass der Fuchs an den Glanz vergangener Tage anknüpfen kann. Dies gelingt im ersten Level noch sehr gut, danach macht sich allerdings eine leichte Ernüchterung breit. *Star Fox Assault* ist nicht der erwartete Hit, aber dennoch gelungene Action-Kost, nicht nur für *Star Fox*-Fans.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
spielt *Star Fox* trotzdem gerne.

Knallende Explosionen, spektakuläre Weltraumkämpfe, gigantische Bossfights, tolle Lichteffekte – stellenweise bietet *Star Fox Assault* atemberaubende Action-Kost. Ein wenig schade ist, dass der Titel nicht konstant gut ist und insbesondere die Bodenmissionen grafisch abfallen. Trotzdem spielenswert!

TEST
STAR FOX ASSAULT

Genre:	Action
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	5 Blöcke
Sprache:	Dt. Text, engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Schön gestaltete Weltraumlevels
- ⊕ Gute Story für ein Shoot 'em Up
- ⊖ Teilweise zähe Bodenmissionen
- ⊖ Technisch sehr unausgewogen

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Gute und gelungene Steuerung, die in den Bodenmissionen aber besser sein könnte."

STEUERUNG **80%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
81%	83%	70%	**77%**

„Geradliniger Nachfolger der Star Fox-Shoot-'em-Up-Serie – technisch nicht auf der Höhe."

BEFREIT Eskortiert diese koreanische Geisel zum Hubschrauber.

NACHTSICHT Der Panzer wird gleich mit der Faust geknackt.

Tom Clancy's Ghost Recon 2

Nichts für raubeinige Rambos und Action-Fanatiker: In diesem Taktik-Shooter stehen **strategisches Vorgehen und Teamwork** auf dem Plan.

Ein hinterhältig-koreanischer Raketenangriff auf ein amerikanisches Aufklärerschiff schürt einen neuen militärischen Konflikt. Noch vor einem möglichen Gegenschlag soll das US-Elitecorps der Ghosts hinter feindlichen Linien operieren – präzise, unauffällig und ohne zivile Opfer, versteht sich.

KALKÜL UND KONTROLLE

Ghost Recon 2 kommt politisch vollkommen inkorrekt daher und trieft nur so vor dick aufgetragenem Patriotismus. Dahinter verbirgt sich jedoch ein tief gehendes, sehr anspruchsvolles Kriegsspiel aus der Third-Person-Perspektive, das euch eine gehörige Portion taktische Raffinesse abverlangt. Als Kommandant eines vierköpfigen Sonderkommandos steht ihr mit der Einsatzleitung ständig in Kontakt und werdet über eure Aufträge unterrichtet: In einer recht abwechslungsreichen Kampagne oder verschiedenen Schnellmissionen räuchert ihr feindliche Stellungen aus, sprengt Panzereskorten oder eliminiert hochrangige gegnerische Offiziere. Trotz eures Equipments aus Maschinengewehren, Pistolen, Panzerfäusten und Granaten, das zu Dauerfeuer einlädt, hat penibel geplantes Vorgehen höchste Priorität. Stellt nach nervig langen Ladezeiten euer Waffenarsenal im Anschluss an das Briefing zusammen, wählt mit gehaltener B-Taste eine Schussfunktion aus oder bringt eure Kollegen ins Spiel. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich die Intelligenz der Teammitglieder leicht gesteigert und sie verhalten sich weniger missionsgefährdend als noch im ersten Teil. Befehlt euren Mannen, die Position zu halten, Aufklärungsarbeit zu leisten, euch für einen Flankenlauf Feuerschutz zu geben oder Granatengrüße zu senden. Dafür visiert ihr einen strategisch wichtigen Ort mit dem Zielkreuz an und haltet den A-Knopf gedrückt, um den entsprechenden Befehl aus dem eingeblendeten Interface zu wählen. Die Steuerung eures angehenden Veteranen

ZOOM Benutzt zuerst euer Sniper-Gewehr, bevor ihr vorrückt.

TEAMWORK So ist der Feind gezwungen, in Deckung zu bleiben.

INFO SUPER-KAMERA

Einsamer Wolf

Vorbei die Zeiten, in denen euch hilfsbereite Teamkollegen zur Seite stehen.

Als Einsamer Wolf spielt ihr einige der bereits absolvierten Kampagne-Missionen ganz alleine – mit fortschrittlichen Waffen. Wir wollen euch die pfiffige Kamera vorstellen. An bestimmten Positionen kommt sie zum Einsatz. Nehmt beispielsweise ein feindliches MG-Nest ins Visier und in wenigen Sekunden wird die gegnerische Stellung von euren Fliegerkollegen unter Bombenbeschuss genommen. Praktisch.

DECKUNG Wählt die Kamera aus dem Waffenmenü an und nehmt aus sicherer Position ein Bild von dem MG-Nest auf der anderen Seite des Flughafens auf ...

BOMBENHAGEL ... und der Bombensturm beginnt. Nutzt die Irritation des Feindes, um das Flugfeld zu überqueren.

gestaltet sich auch in den spannenden Einsamer-Wolf-Einsätzen mit Superkamera (dazu mehr im Extra-Kasten) präzise: Mit dem digitalen Steuerkreuz duckt oder legt ihr euch auf die Lauer oder springt um die Ecke. Vorsicht ist geboten, denn der hohe Realitätsgrad wirkt sich auf die Verletzbarkeit eurer Super-Soldaten aus: Nach nur wenigen Treffern segnet ihr das Zeitliche – volle Konzentration, Umsicht und Tüftelei ist deshalb überall gefragt. Ja, *Ghost Recon 2* ist teuflisch schwer – selbst auf niedrigstem Schwierigkeitsgrad kommt ihr ins Schwitzen. Da sich die feindlichen Schützen bei jedem Levelstart meist gleich verhalten und die Einsatzorte sehr linear gehalten sind, können sich Hartnäckige aber durch Auswendiglernen einen Vorteil verschaffen. Die ansehnliche Optik wird zwar durch kleinere Ruckler, Clipping-Fehlerchen und reichlich Nebel getrübt, insgesamt gesehen sorgt sie aber in Kombination mit der ordentlichen deutschen Synchronisation und der dramatischen Musik für ein intensives Spielgefühl. Auf Gewalt wird dabei größtenteils verzichtet: Blut existiert gar nicht und bei allzu wilden Maschinengewehrsalven wird in eine Schwarz-Weiß-Darstellung umgeschaltet. Im Vergleich zur Xbox-Version muss der GameCube leider ohne Mehrspieler-Matches auskommen; ein Vier-Mann-Kooperationsmodus wäre sicherlich eine große Bereicherung gewesen. So bleibt *Ghost Recon 2* ein realitätsnahes, beinhartes Kriegsspiel mit viel strategischer Substanz, dem Gelegenheitsspieler und Ungeduldige aber fern bleiben sollten.

SASCHA SCHMITZ

DETAIL-CHECK GHOST RECON 2

Geisterfehde

Der Krieg der Kriegsspiele. Wie schneidet Ghost Recon 2 im Vergleich zu seinem betagten Vorgänger ab?

TOM CLANCY'S GHOST RECON 2

GAMEPLAY ★★★½☆
Anzahl Levels: 12 Missionen
Leveldesign: Sehr linear. Die Gegner attackieren stur von vorne.
Schwierigkeitsgrad: Enorm schwierig – trotz verbesserter KI des Teams.

STEUERUNG ★★★★☆
Die Steuerung bietet viele Facetten und ist daher sehr fordernd.

TECHNIK ★★★½☆
Grafik: Manchmal ruckelt's. Die Levels sind aber trotzdem gut in Szene gesetzt. Katastrophale Ladezeiten.
Sound: Der tolle Soundtrack und die solide deutsche Synchronisation unterstreichen die Kriegsatmosphäre.

GESAMTWERTUNG ★★★★½

TOM CLANCY'S GHOST RECON

GAMEPLAY ★★★☆☆
Anzahl Levels: 12 Missionen
Leveldesign: Ebenso linear, ein großes, vorhersehbares Skript.
Schwierigkeitsgrad: Sehr schwer. Die Dummheit eures Teams stört.

STEUERUNG ★★★☆☆
Viel potenzieller Tiefgang in der Steuerung, leider dämliche Partner.

TECHNIK ★★★☆☆
Grafik: Grafisch gibt der Titel nicht viel her – der Detailgrad von Texturen und Charakteren ist so hoch wie beim Nachfolger.
Sound: Die stimmungsvollen Stücke kommen an das Niveau eines Filmsoundtracks heran.

GESAMTWERTUNG ★★★★☆

Fazit: *Ghost Recon 2* legt dank verbesserter KI und der detaillierteren Grafik zu. Den Kooperation Modus aus dem Vorgänger vermisst man; er hätte den Spielspaß ein Stück in die Höhe getrieben.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak greift zur Granate.

Es hat Hirn geregnet! Dank verbesserter Team-Intelligenz gibt es weniger Frustmomente. Aber auch so ist *Ghost Recon 2* immer noch ein hartes Spiel, das auf Anhieb kaum zu meistern ist. Ich kann das Training nur dringend empfehlen. Die vielseitige Steuerung samt Befehlswahl sollte schon sitzen, bevor ihr euch in den spannenden Guerillakrieg stürzt. Einzelgänger haben in den höheren Schwierigkeitsstufen keine Chance mehr.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Fabian Sluga ist positiv angetan.

Es sollte Ubisoft positiv angerechnet werden, dass man sich entschieden hat, *Ghost Recon 2* auf den GameCube zu bringen. Zahlreiche Leser-Zuschriften beweisen uns zudem, dass ihr durchaus Taktik-Shooter auf dem GameCube vermisst. *Tom Clancy's Ghost Recon 2* ist ein würdiger Vertreter des Genres, auch wenn ich es schade finde, dass es keinen Mehrspieler-Modus gibt. Wer auf Taktik-Shooter steht, kommt an *Ghost Recon 2* nicht vorbei.

TEST

GHOST RECON 2

Genre:	Taktik-Shooter
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Ubisoft
Speichern:	17 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 16**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Sehr anspruchsvoll
- ⊕ Spannendes Kriegsszenario
- ⊖ Teils frustrierend schwer
- ⊖ Lineare Levels

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Steuerung ist vielseitig. Es braucht aber viel Übung, um die Kontrolle zu verinnerlichen."

STEUERUNG 83%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
76%	80%	– %	**80%**

„Komplexes und extrem schweres Fest für Strategen. Leider mit technischen Mängeln."

TITAN IM RING Muhammad Ali ist ziemlich außer Form und muss gehörig einstecken.

Fight Night Round 2

Die Chance eures Lebens – schickt Muhammad Ali auf die Bretter und holt euch den Titel!

Das Boxspiel-Genre fristet auf jeder Konsole ein bescheidenes Nischendasein. Das hat vor allem damit zu tun, dass sich der Support auf Entwicklerseite sehr in Grenzen hält. Auf dem GameCube konnten sich Fans des professionellen Faustkampfes bisher mit *Knockout Kings 2003* und *Rocky* vergnügen. Beide Titel faszinieren durch eine überaus gelungene Präsentation und gute Spielbarkeit. *Fight Night Round 2* versucht nun, sich mit einem innovativen Steuersystem und authentischer, bombastischer Präsentation den Gürtel im Schlägertrio zu sichern. Und das scheint auch zu gelingen.

... 8, 9, 10, KNOCK-OUT

Treffen zwei Streithähne aufeinander, werden Schläge nicht wie gewohnt über die Controller-Knöpfe ausgeführt, sondern komplett über den C-Stick gesteuert. Je nachdem ob ihr einen Halbkreis oder einen Viertelkreis macht oder den Stick einfach nach vorne bewegt, teilt der Boxer einen Uppercut, einen Haken oder eine Gerade aus. Das Kampfsystem hat zudem einige raffinierte Features zu bieten. Indem ihr den Stick vor dem Ausführen eines Schlages nach hinten zieht, wird die Attacke aufgeladen. Damit schlägt beim Gegner ein so genannter Haymaker ein, der zwar erheblich an der Ausdauer zehrt, dafür aber deutlich mehr Schaden anrichtet.

Im Charakter-Editor kann man nach Herzenslust einen eigenen Boxer kreieren. Statur, Muskel- und Fettmasse, Körperproportionen sowie das Gesicht werden sehr benutzerfreundlich über die Analogsticks erstellt. Falls der eigene Fantasieboxer im Ring mal ordentlich eins auf die Nuss bekommt, stehen die Funktionen des Cutman-Feature zur Verfügung. Mit

RINGARZT Zwischen den Runden versorgen wir die Schwellungen unseres Schützlings.

SUPER PUNCH OUT Der SNES-Klassiker ist als Goodie mit auf dem Datenträger.

TOLL PRÄSENTIERT Wenn sich beide Kämpfer mit Schlägen zuschütten, kommt Stimmung auf.

dieser Funktion schlüpft ihr zwischen zwei Runden in die Rolle eines Sanitäters und verarztet die Blessuren eures Boxers. Die hervorragende KI der Gegner trägt dazu bei, dass *Fight Night Round 2* an Realismus gewinnt. Natürlich gibt es auch einen Karriere-Modus, in dem ihr euch mit Preisgeldern neue Ausrüstungsgegenstände kaufen oder euch im Trainingslager ein paar Muckis antrainieren könnt. Als besonderes Schmankerl haben die Entwickler der GameCube-Version den Klassiker *Super Punch-Out* mit auf den Weg gegeben – Fans des Profi-Boxsports mit einem Hang zur Nostalgie kommen also voll auf ihre Kosten.

WILLKOMMEN ZUM MAIN EVENT

In grafischer Hinsicht sind die Boxer mit Abstand am besten gelungen. Muhammad Ali und Konsorten bewegen sich flüssig über den Bildschirm und tragen im Laufe eines Kampfes deutlich sichtbare Verletzungen davon. Auch wenn sich die Action auf das Geschehen im Ring beschränkt, fällt dem Zuschauer aber sicher die mittelmäßige Gestaltung der Zuschauer und der Arena auf. Im akustischen Bereich genießt ihr EA-typisch beim Spielen einen hervorragenden Soundtrack, der in *Fight Night Round 2* aus lizenzierten Hip-Hop-Songs besteht.

UDO CRNJAK

MEIN FAZIT: SEHR GUT

Udo Crnjak ist Mr. Knock-out.

Zu Beginn hat man mit der vollkommen neuen und untypischen Steuerung der Boxer etwas zu kämpfen. Aber schon nach kurzer Zeit führt man gezielte Schläge aus und schickt immer mehr Gegner auf die Bretter. Auch die aktive Versorgung der Schläger zwischen den Runden trägt enorm viel zur authentischen Box-Action bei. Der Karriere-Modus motiviert über die kurze Spieldauer hinweg sehr gut. Fans des modernen Boxsports bekommen einen toll präsentierten Titel und können sorgenfrei zugreifen.

TEST

FIGHT NIGHT ROUND 2

Genre:	Sport (Sonstiges)
Hersteller:	Electronic Arts
Entwickler:	Electronic Arts
Speichern:	4+ Blöcke
Sprache:	Dt. Texte, Engl. Sprache
Video:	4:3, 16:9
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.electronic-arts.de**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- Sehr gute KI
- Hervorragende Steuerung
- Authentisches Boxerlebnis
- Etwas geringer Umfang

CONTROLLER-CHECK: STANDARD

„Die ungewöhnliche Steuerung funktioniert nach kurzer Eingewöhnung überraschend gut und flüssig."

STEUERUNG 84%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
82%	79%	85%	**85%**

„EAs Boxer holen sich den Titel durch eine ungewöhnliche Steuerung und ein **tolles Kampfsystem.**"

SEIT ÜBER 11 JAHREN - VERSAND UND LADEN

GAME:STORE

FRESH DYNAMITE DELIVERY

LADEN HELMUT-KÄUTNER-STR. 13
45127 ESSEN nähe BURGER KING and der B 224
TEL.0201-777225 Ladenpreise können abweichen

MEHR T.N.T.: WWW.GAMESTOREWORLD.DE

MARIO PARTY 6 inkl Microphon nur 54,95

SPLINTER CELL CHAOS T. deutsch 57,95

RESIDENT EVIL 4 (18) DEUTSCH-UNCUT-56,95 LÖSUNGSBUCH dt. 14,95

R.E.4 CONTROLLER 69,95

STAR FOX 2 deutsch nur 57,95 ab Ende April

BATEN KAITOS inkl. Memo59 deutsch 57,95

TIMESPLITTERS F.PERFECT DEUTSCH-UNCUT- 57,95 AB 18 JAHRE

DOOM 3 XBOX GAMESTORE SPECIAL EDITION FÜR 69,95

M.Power Tennis deutsch 54,95 M.Golf 54,95

PAPER MARIO &Memo 59 nur57,95

Call of Duty PAL - 54,95 ab 18. Jahre

Mortal Kombat DECEPTION uncut / ab 18 Jahre

TALES of Symphonia inkl. Memo 59 nur 57,95

NEU: TOP LIEFERSERVICE PER UPS !! SCHNELLER, BESSER
UNSER TIP: VORKASSE nur 2 EURO VERSANDKOSTEN
WIR LIEFERN AUF WUNSCH AUCH MIT DER POST !!!

GAMECUBE TOPHITS

DEF JAM Fight N.Y. (18)	59,95
DONKEY KONG J.BEAT	54,95
DRAGON BALL Z Budo.2	49,95
GOLDENEYE 007 dt.	39,95
GHOST RECON 2 dt.	29,95
F-ZERO dt.	29,95
FIFA STREET dt.	54,95
METROID PRIME 2 dt.	44,95
NBA STREET 3 dt.	57,95
NEED SPEED UNDERG.2	57,95
PRINCE of PERSIA 2 dt.	57,95
STREET RACING SYND.	54,95
TAK 2 Stab der Träume dt.	49,95
VIETIFUL JOE 2 dt.	44,95
TONY HAWKS UNDERG.2	39,95
YU-GI-OH Königreich dt.	57,95
WWE DAY RECKONING	39,95
ZELDA FourSwords dt.	54,95

ZUBEHÖR

A. REPLAY & 1019 Memo	49,95
FREELOADER	29,95
MEMORY 251 org	29,95
MEMORY 1019	24,95
TIPS DES MONATS	
DEAD to RIGHTS (us)	39,95
MORTAL KOMBAT D.A.	29,95
DonkeyKONGA inkl Drums	34,95
R.Evil / RE Zero je	29,95
weiter RE Teile lieferbar !!!	
GAMEBOY ADVANCE	
ZELDA Minish Cap dt.	34,95
MarioParty Advance dt.	39,95
GAMEBOY DS	149,95
Mario64, WARIOTouch je	39,95
RidgeRacerDS, YoshiDS je	39,95
XBOX TOPHITS	
The Punischer PAL	57,95
DOOM3 S.E.PAL.	69,95
PLAYSTATION 2 TOPHITS	
Gran Turismo 4 dt.	54,95
The Punischer PAL	57,95

GC PREISHITS

007 NIGHTFIRE dt.	29,95
007 Alles odder Nichts	29,95
BÖSE NACHBARN dt.	22,95
Dragon Ball Z Budokai dt.	29,95
DIE SIMS brechen aus	29,95
HARVEST MOON A Wond.	29,95
ETERNAL DARKNESS dt.	29,95
SOUL CALIBUR 2	29,95
SECOND SIGHT. dt.	29,95
Medal o.Honor RISING S.	29,95
MetroidPrime dt.	29,95
NEED SPEED UNDERG.	29,95
NHL 2004 dt.	29,95
PIKMIN dt.	19,95
RED FACTION 2 uncut	29,95
Sonic Mega Collection	29,95
ZELDA WINDWAKERS	29,95
TUROK Evol.PALuncut(18)	19,95

BESTELLANNAHME: 0201-777235

Versandkosten Nachnahme 4.50 EURO zzgl 2,00EURO NN Gebühr oder per Vorkasse nur 2,00 EURO
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Alle Preise in Euro. Inhaber: Zeglis GbR.Lieferung UPS /POST
JETZT MIT ALTERSNACHWEIS REGISTRIEREN UND 18er SPIELE BESTELLEN !!!
WIR HABEN AUCH DIE ENGLISCHEN UNCUT VERSIONEN FÜR ALLE SYSTEME
BANKVERBINDUNG: SPARKASSE HILDEN-R.-V. BLZ 33450000 KTO 42317701
WARENZEICHEN DRITTER WERDEN ANERKANNT

SCHNARCH Die neuen Gleitersequenzen wirken einschläfernd.

QUARTETT Erstmals dürft ihr auch zu viert losprügeln.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2
Battle Nexus

Die Pizza fressenden Schildkröten
prügeln jetzt auch zu viert munter drauflos.

Knapp ein Jahr ist es jetzt her, dass das erste Abenteuer der vier mutigen Teenage Mutant Ninja Turtles erschien. Nun schnappen sich Raphael, Donatello, Michelangelo und Leonardo erneut ein riesiges Stück Pizza und greifen wieder zu den Ninjawaffen, um ihrem Erzfeind Shredder und Kompagnon Baxter Stockman das Handwerk zu legen. Dabei erforschen die vier Turtles auch ihre eigene Herkunft und machen einen Trip ins Weltall. Was ein wenig abgefahren klingt, entspringt der Story der zweiten Staffel der beliebten Turtles-Zeichentrickserie.

Ihr schnappt euch eine der vier Schildkröten und prügelt euch wie schon im ersten *Turtles*-Spiel auf dem GameCube durch zahlreiche Cel-Shading-Areale – angefangen von der Festung des Foot-Clans über Kanalisationssysteme und dubiose Firmengebäude bis hin zu fernen Planeten.

Den zahlreichen Foot-Kriegern, Robotern und dem Rest von Shredders Gesocks solltet ihr möglichst schnell eines auf die Zwölf geben. Neben zahlreichen Attacken mit Kampfstäben, Shurrikans oder Nunchakos stehen jedem Turtle dafür spezielle Angriffe und sogar Spezialfähigkeiten zur Verfügung. Während Leonardo Metallgitter zersäbelt, kann Donatello Computerterminals hacken. Das solltet ihr geschickt nutzen, und deshalb könnt ihr während des Spiels jederzeit zwischen den Kampfschildkröten hin- und herschalten. Im Unterschied zum ersten Teil dürfen jetzt auch vier menschliche Spieler im Quartett antreten. Abgesehen von dieser Änderung hat sich leider nicht viel getan. Das Spielprinzip bleibt simpel, grafisch ist *Turtles 2* nett und die Sprachausgabe durchaus gelungen, aber unterm Strich eben nur knapp über dem Durchschnitt.

SASCHA DOWIDAT

COWABUNGA Die Gegner können ganz schön hartnäckig sein.

MEIN FAZIT **OK**

Sascha Dowidat
plädiert für Schildkrötensuppe.

Ich war schon vom ersten Teil enttäuscht und bei *Battle Nexus* ist es nicht anders. Die Fähigkeiten der Turtles und der neue Koop-Modus retten das Spiel nicht über das Mittelmaß hinaus. Die schlechte Kameraführung, die mittelmäßige Technik und das zähe Spielprinzip nagen heftig am Spielspaß. Für Multiplayer-Sessions zwischendurch ganz nett, mehr aber nicht. Retrofans dürfen sich aber ganz besonders freuen, können sie doch das Original-*Turtles*-Arcade-Spiel aus dem Jahr 1989 freischalten.

TEST

TMNT 2: BATTLE NEXUS

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Konami
Entwickler:	Konami
Speichern:	1 Block
Sprache:	Dt. Text., engl. Sprache
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.konami.de**

Spieler **1-4**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 60,-**

- ⊕ Vier-Spieler-Koop-Modus
- ⊖ Teilweise Kameraprobleme
- ⊖ Technisch unspektakulär
- ⊖ Dümmliche KI

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung reagiert etwas manchmal mit leichten Verzögerungen – davon abgesehen aber okay."

STEUERUNG **72%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
74%	63%	**65%**	58%

„Mäßige und eintönige Lizenz-Versoftung mit spaßiger Vierspieler-Schlägerei."

RASANT Als Transportmittel fungieren Kapseln.

KNUFFIG Der Wunderbot erblickt das Licht der Wert.

Robots

Der junge Erfinder Rodney Copperbottom gehört ganz sicher **noch nicht zum alten Eisen.**

Auch Roboter haben eine Seele – zumindest im neusten Animationsstreifen der *Ice Age*-Macher von Twentieth Century Fox. Vivendi liefert die passende Versoftung zum neuen Kinofilm und steckt euch kurzerhand in die Metallhülle von Rodney Copperbottom. Die junge Blechbüchse ist ein talentierter Erfinder und Tüftler und macht sich auf den Weg nach Robot City, um dort sein großes Idol Big Weld zu treffen. Doch zuvor gilt es einige Hürden zu überwinden. Eure Reise beginnt in Nietenstadt, Rodneys Heimatort, wo er erst einmal Bauteile für seinen kleinen Helfer, den fliegenden Wunderbot, finden muss. Ihr springt und hüpft mit Rodney durch die bunten Kulissen, hangelt euch an Seilen entlang, rutscht unter Zäunen durch und sammelt Goldschrauben, um ein Ticket für den Zug nach Robot City zu ergattern. Dort wollen euch feindlich gesinnte Artgenossen schnell an euer geliebtes Blechkleid, aber mit eurem Schraubenschlüssel und dem aufrüstbaren Schrottwerfer gehören die Gegner schnell ausrangiert. Auf eurem Weg stolpert ihr ständig über neue Erfindungen oder Upgrades für den Wunderbot. Dazu erhaltet ihr meist einen Bauplan und müsst in jedem Level eine vorgegebene Anzahl von Teilen finden. Dabei wird das Jump&Run-Abenteuer angenehm durch kleine Schalter-Rätsel oder Rennpassagen quer durch Robot City aufgelockert, während zahlreiche Zwischensequenzen die Story vorantreiben. Die futuristische Atmosphäre wird durch umherfliegende Raumschiffe und die Roboter in den Straßen prima unterstützt. Die stilvolle Grafik und die komplett deutsche Sprachausgabe sind ebenfalls gelungen. Nur das sich auf Dauer wiederholende Gameplay und die kleinen Kameraschwächen fallen an dem sonst netten Zeitvertreib negativ auf. Trotzdem ist *Robots* ein nettes Abenteuer, das besonders für die jüngeren Kino-Fans zu empfehlen ist.

SASCHA DOWIDAT

TALENTIERT Rodney rutscht sogar an Drahtseilen quer durch Robot City.

MEIN FAZIT **GUT**

Sascha Dowidat will einen Wunderbot.

Sicherlich spielt *Robots* nicht in einer Liga mit *Super Mario*, ist aber als kurzweiliger Zeitvertreib für Jump & Run-Fans prima geeignet. Die futuristische Atmosphäre und die Upgrades für den Wunderbot bringen durchaus Freude und es macht Spaß, den zahlreichen Filmcharakteren zu begegnen. Im späteren Verlauf fehlt es dann aber an Abwechslung und die kleinen Kameraschwächen nerven. Für ältere Spieler dürfte der Titel aufgrund des geringen Schwierigkeitsgrads keine Herausforderung darstellen.

TEST

ROBOTS

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Vivendi Universal
Entwickler:	Eurocom
Speichern:	21 Blocks
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.vugames.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ab 6 Jahren**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Viele stimmungsvolle Zwischensequenzen
- ⊕ Wunderbot mit Spezialfähigkeiten
- ⊖ Auf Dauer etwas eintönig
- ⊖ Leichte Kameraprobleme

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Leichtgängige Steuerung, die schnell erlernt ist und jederzeit die volle Kontrolle ermöglicht."

STEUERUNG **83%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
75%	72%	–%	**71%**

„Gelungene Filmversoftung mit gutem Flair, aber langfristig zu wenig Abwechslung."

ZWILLINGE? Die Grafik erinnert stark an Need for Speed Underground 2.

NETT Die gerenderten Videos bieten sogar eine deutsche Sprachausgabe.

Street Racing Syndicate

Überraschung: Namcos Rennspiel düst mit Verspätung **doch noch auf europäische GameCubes.**

GameCube-Besitzer können sich über ein weiteres Rennspiel freuen: *Street Racing Syndicate*. Der von Namco entwickelte Straßen-Racer erschien bereits Ende August 2004 in Amerika, jetzt endlich entschied sich Nintendo dafür, den Titel auch in Europa zu vertreiben. Schon kurz nach dem Starten des ersten Rennens fallen große Ähnlichkeiten zu *Need for Speed Underground 2* von Electronic Arts auf. Beispielsweise könnt ihr im Straßen-Modus durch eine Stadt cruisen und verschiedene Renn-Events bestreiten. Wenn ihr erfolgreich seid, könnt ihr das gewonnene Geld in neue Autos und in Tuning investieren. *Street Racing Syndicate* bietet über 50 lizenzierte Autos, unter anderem von Volkswagen, Toyota und Mazda. Die Automodelle sind bis zum Motor detailgetreu nachgebildet. Darüber hinaus integrierte Namco in der Realität existierende Tuning-Möglichkeiten für die Autos: Ihr könnt euren Wagen beispielsweise mit besseren Spoilern, schnelleren Reifen und effizienteren Turbos aufrüsten.

PLAGIAT?

Street Racing Syndicate erinnert auch grafisch sehr an *Need for Speed Underground 2*. Das Straßensetting sowie die Spiegel- und Lichteffekte wecken Erinnerungen an den EA-Racer. Leider kommt die grafische Qualität nicht an *Need for Speed Underground 2* heran. Die Fahrzeugmodelle sind längst nicht so detailliert, die Grafik läuft nicht so flüssig und auch die Hintergründe sind weniger aufwendig gestaltet. Hinzu kommt, dass man den gerenderten Videos, welche die Story weiterführen, ihre starke Komprimierung ansieht – so etwas ist heutzutage einfach nicht mehr zeitgemäß. Auf der Soundseite brannten die Entwickler Rockmusik und Hip-Hop auf die Game Disc. Trotz der genannten Kritikpunkte handelt es sich bei *Street Racing Syndicate* um ein solides Rennspiel. Insbesondere Fans von *Need for Speed Underground 2* sollten mal Probe fahren.

FABIAN SLUGA

SATTE AUSWAHL Neben dem Straßen-Modus bietet der Titel einen Mehrspieler-Modus und den Arcade-Modus, in dem ihr die einzelnen Renn-Events direkt bestreiten könnt.

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
spielt lieber NfSU 2.

Street Racing Syndicate ist ein guter Racer mit einfacher Steuerung und netten Spielmodi. Der ordentliche Umfang und vor allem die genialen Tuning-Möglichkeiten sorgen für viel Spielspaß. Das Problem von *Street Racing Syndicate* ist, dass vor einem halben Jahr *Need for Speed Underground 2* erschienen ist, welches dem Namco-Rennspiel eigentlich in allen Belangen überlegen ist. Wer auf Straßenrennen steht und *NfSU 2* schon bis zum Umfallen gezockt hat, sollte *Street Racing Syndicate* Probe spielen.

TEST
STREET RACING SYN.

Genre:	Rennspiel
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Namco
Speichern:	11 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Dolby Pro Logic II

Internet: **www.nintendo-europe.com**

Spieler: 1-2	USK-Freigabe: Ab 6 Jahren
Termin: Erhältlich	Preis: Ca. € 60,-

- ⊕ Tolle Tuning-Möglichkeiten
- ⊕ Nette Lichteffekte
- ⊖ Durchschnittliche Texturen
- ⊖ Videos stark komprimiert

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Die Fahrzeuge sind einfach zu beherrschen. Manchmal ist die Steuerung etwas schwammig."

STEUERUNG 77%

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND	EINZEL
70%	72%	74%	70%

„**Ein gutes Rennspiel**, das gelegentlich an der etwas durchwachsenen Technik krankt."

EINFACH Die Rätsel sind nicht sehr schwer.

ESELRIDING Auf I-Ahs Rücken fangt ihr Schmetterlinge.

Disney's Winnie Puuh Kunterbunte Abenteuer

Von leckeren Honigtöpfen, fiesen Heffalumps und tollen Geburtstagsfeiern **im Hundert-Morgen-Wald.**

Wer kennt sie nicht? Winnie Puuh, den kleinen, pummeligen Bär, und seinen besten Freund Christopher Robin? In Puuhs Magen herrscht mal wieder gähnende Leere und seine Leibspeise, Honig, ist gerade nicht aufzutreiben. Da rät ihm Robin, an schöne Dinge zu denken, um den Hunger zu vergessen. Prompt schlägt Winnie sein Fotoalbum auf. Dort sind seine und die Geburtstage seiner Freunde Ruuh, Ferkel, I-Ah und Tigger in Bildern festgehalten und so beginnt er, in Erinnerungen zu schwelgen ... Im wunderschönen Hundert-Morgen-Wald macht ihr euch alsdann auf und erlebt die Feierlichkeiten eurer Freunde erneut. Bis es dazu kommt, gibt es aber noch eine Menge zu tun. Der kleine Bär stapft durch den Wald und hilft seinen Freunden bei den letzten Vorbereitungen. Ihr schiebt Kisten an die Seiten, findet Schlüssel, öffnet Tore, bringt Maschinen wieder in Gang, reitet auf I-Ahs Rücken, um Schmetterlinge zu fangen, schneidet mit Ferkel witzige Grimassen, sammelt Honigtöpfe, um Bienenschwärme abzulenken, und nehmt euch vor den fiesen Heffalumps und Wusels in Acht. Die einzelnen Aufgaben sind klar strukturiert und geradlinig miteinander verknüpft. In kurzen Zwischensequenzen, in denen auch Rabbit, Goofer und Ruuhs Mama Kanga ihren Auftritt haben, erfahrt ihr schnell, was es zu tun gilt. Wer möchte, kann mit einem Freund auch in zahlreichen Minispielen antreten. Grafisch sieht der Hundert-Morgen-Wald bunt und stimmungsvolll aus und die Charaktermodelle sind putzig, aber nicht sehr detailreich. Die Soundkulisse mit den zwitschernden Vögeln und die nette Sprachausgabe tragen ebenfalls gelungen zur kindgerechten Atmosphäre bei. *Kunterbunte Abenteuer* ist für Winnie-Puuh-Fans unter zehn Jahren sicherlich ein nettes Spiel, älteren Spielern erscheint es jedoch viel zu einfach und monoton.

SASCHA DOWIDAT

VORSICHT Heffalumps jagt ihr nur mit einem lauten Knall von Luftballons in die Flucht.

MEIN FAZIT GEHT SO

Sascha Dowidat will nicht mehr feiern.

Ich bin durch die Winnie-Puuh-Sammelleidenschaft meiner kleinen Schwester einiges gewohnt und habe mich freiwillig für den Test gemeldet. Doch leider bin ich nicht mehr fünf Jahre jung – dann hätte mir der Titel vermutlich viel Spaß gemacht. Die kunterbunten Abenteuer sind für alle Winnie-Puuh-Fans im Kindergarten- und Vorschulalter mit Sicherheit ein toller und geradliniger Zeitvertreib zum Schnäppchenpreis. Ältere Spieler werden geistig völlig unterfordert und langweilen sich bestimmt schon nach wenigen Minuten.

TEST

WINNIE PUUH ...

Genre:	Action-Adventure
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Phoenix Game Studios
Speichern:	14 Blöcke
Sprache:	Deutsch
Video:	4:3
Audio:	Stereo

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1-2**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **ca. € 30,-**

⊕ Schöne Zwischensequenzen
⊕ Schönes Spielprinzip für Kinder
⊖ Häufige Ladezeiten
⊖ Schwache Charaktermodelle

CONTROLLER-CHECK STANDARD

„Leichtgängige Steuerung, die jederzeit eine gute Kontrolle über Puuh und Freunde ermöglicht."

STEUERUNG 84%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
66%	60%	64%	67%

„Knuffiger und geradliniger Adventure-Spaß, besonders für jüngere Winnie-Puuh-Fans."

Retro Atari Collection

Zehn Klassiker der Videospiele-Steinzeit erleben mit Touchscreen-Unterstützung eine Renaissance.

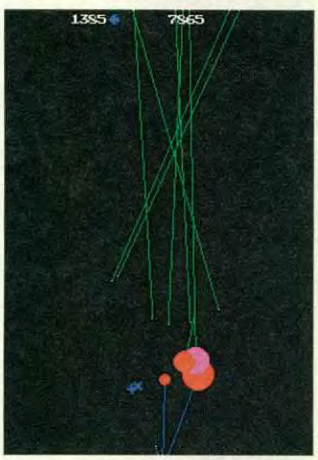
Welches Gefühl Spieler hatten, als sie in den späten Siebzigerjahren vor bunten Automaten standen und jeden Pfennig in die faszinierenden Groschengräber schmissen, lässt sich heute kaum mehr nachvollziehen. Wer damals noch zu klein war, kann sich mit der *Retro Atari Collection* von der Faszination der alten Spielhallenklassiker überzeugen. Atari schnappt sich zehn dieser Titel und portiert sie auf den Nintendo DS, packt eine Stylus-Steuerung obendrauf und fertig ist das fast perfekte Paket für Retrofans. Neben dem absoluten Klassiker *Pong* geben sich weitere Hochkaräter wie *Tempest*, *Asteroids*, *Lunar Lander*, *Break Out*, *Centipede* und *Missile Command* die Ehre. Aber auch unbekannte Titel wie *Sprint* oder das interessante *Warlords*, bei dem jeder Spieler seine Burg verteidigen muss, während ein Feuerball hin- und herfliegt, machen Laune. Grafik und Sound sind bei den Titeln aus heutiger Sicht natürlich veraltet, aber die Spielprinzipien können kurzweilig überzeugen und bringen besonders dank der meist guten Stylus-Steuerung richtig Spaß. Speziell bei Spielen wie *Pong* oder *Break Out* ist diese vorbildlich gelungen. Neben der normalen Version, wie sie damals in der Spielhalle stand, gibt es zu jedem Titel eine grafisch aufgepeppte Remix-Fassung. Habt ihr menschliche Mitspieler in der Nähe, könnt ihr *Pong*, *Sprint* und *Warlords* auch mit bis zu drei Freunden spielen. Heimliches Highlight der Compilation, besonders im Mehrspieler-Modus ist *Warlords*. Selten hat so ein einfaches und spartanisches Spielprinzip so viel Freude gemacht. Wer die passende Unterhaltung für zwischendurch sucht oder schon immer mal alte Klassiker spielen wollte, ist hier genau richtig und wird an den zehn aufgepeppten Klassikern viel Spaß haben.

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT GUT

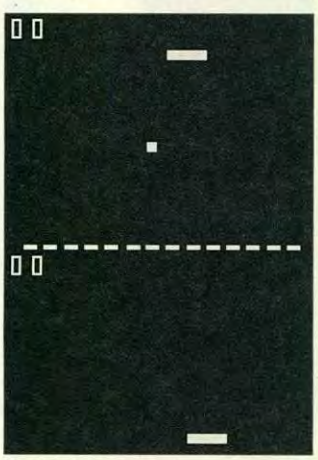
Sascha Dowidat ist begeistert.

Als absoluter Retrofan hatte ich an der Sammlung richtig viel Freude. Die kurzweiligen Klassiker sind super für den DS ausgelegt und die gelungene Steuerung kann begeistern. Auch die Auswahl der einzelnen Spielhallenklassiker ist prima. Man sollte sich aber darüber im Klaren sein, dass die Collection nicht mit länger fesselnden, neueren Produkten mithalten kann. Warum für die Mehrspieler-Modi mehrere Cartridges benötigt werden, ist mir ein Rätsel und äußerst ärgerlich. Die alten Klassiker von damals sind genau das Richtige für eine kurze Zugfahrt. Wer mit älteren Spielkonzepten absolut nichts anfangen konnte, sollte um den Titel allerdings einen Bogen machen.



FLINK Zerstört die Raketen, bevor sie eure Städte bombardieren.

GENIAL EINFACH Verteidigt mit dem Paddel die Burg gegen den Feuerball!



KLASSIKER Pong könnt ihr auf dem DS auch zu zweit spielen.

TEST

RETRO ATARI COLLECTION

Genre:	Geschicklichkeit
Hersteller:	Atari
Entwickler:	Taniko
Sprache:	Englisch

Internet: **www.atari.de**

Spieler **1-4 (4 Cartridges)**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ 10 Spiele auf einer Cartridge
- ⊕ Gute Stylus-Steuerung
- ⊖ Simples Gameplay
- ⊖ Technisch nicht zeitgemäß

CONTROLLER-CHECK STANDARD

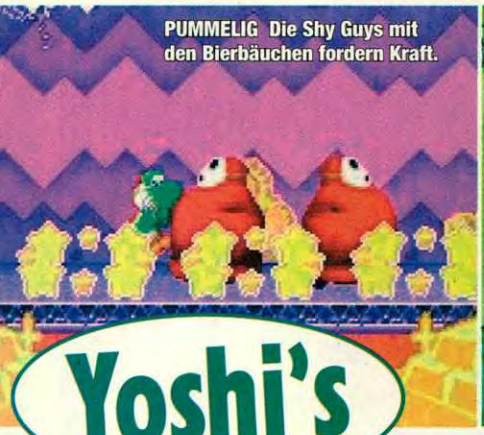
„Sehr gut umgesetzte Stylus-Steuerung, die eine sehr gute Kontrolle über die Spiele ermöglicht."

STEUERUNG **84%**

MULTIPLAYER

GRAFIK	SOUND		EINZEL
15%	25%	**71%**	70%

„Gelungenes Sammelsurium alter Klassiker mit toller Stylus-Steuerung."



PUMMELIG Die Shy Guys mit den Bierbäuchen fordern Kraft.

WIE GEMALT Die Hintergründe passen zum Kinderbuch-Stil.

TAXI Kippt ihr den GBA nach rechts, fährt die Plattform.

Yoshi's Universal Gravitation

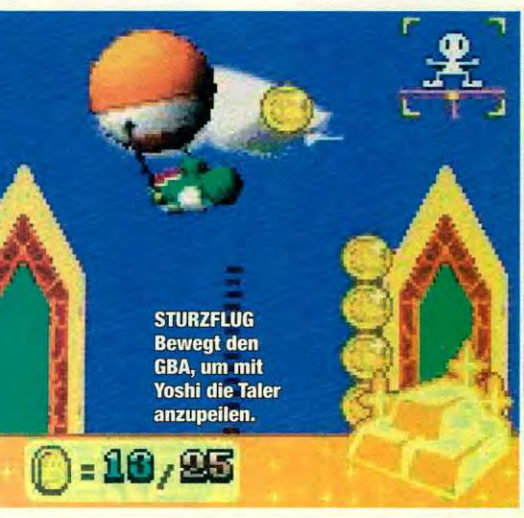
Mit dem **innovativen Kipp-Sensor** gerät die Welt der niedlichen Yoshis gehörig ins Wanken!

Terrorkröte Bowser auf der Insel des friedfertigen Yoshi-Volkes – das ist wie Godzilla in Tokio. Ein gutherziger, aber auch ebenso untalentierter Zaubergeist namens Hongo will den Dinos unter die Ärmchen greifen und die Feuer spuckende Ekelechse in ein Buch verbannen. Dummerweise presst der Magiertölpel gleich das gesamte tropische Eiland in Seitenform. Und so bleibt dem grünen Yoshi nichts anderes übrig, als seine Heimat selbst aus dem Papierberg zu befreien.

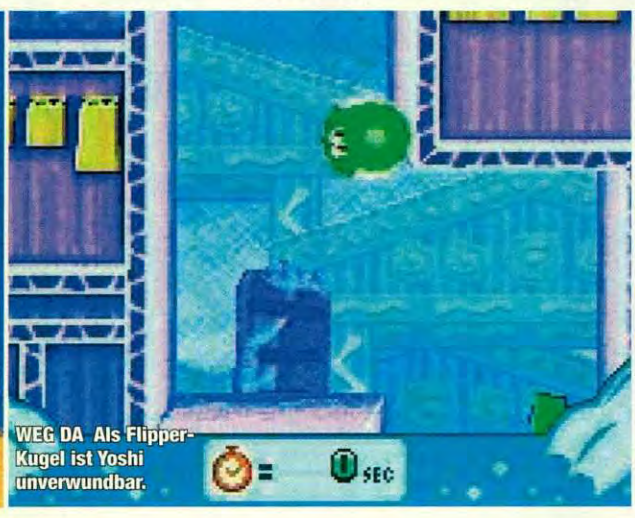
BILDERBUCH-TOUR

Ihr stapft durch sechs Welten, die in zahlreiche Levels unterteilt sind und von knuffigen Geistern bewohnt werden. Erst wenn Yoshi ihre Aufgaben erfüllt, beispielsweise eine gewisse Anzahl Kirschen oder Münzen aufsammelt, darf er ganz klassisch mit Steuerkreuz und A-Knopf durch die kunterbunten Abschnitte hüpfen. Doch jetzt kommt der Clou: In dem Modul ist ein Sensor eingebaut, der auf schwankende Bewegungen reagiert und die Umgebungen im Spiel verändert. Durch rhythmisches Hin- und Herkippen des Handhelds gebt ihr einer Schiffsschaukel richtig Schwung, um an höhere Ebenen zu gelangen oder zertrümmert mit einer Abrissbirne hinderliche Steinblöcke. Rollt doch einfach einen Teppich über einem Abgrund aus und wartet, bis ein Feind darüber stolziert. Zieht ihm dann den Boden unter den Füßen weg, indem ihr euren GBA in die andere Richtung kippt. Bei Yoshis Wandlungsfähigkeit kommt der Sensor ebenfalls zum Einsatz: Yoshi in Bootsform verhelft ihr über Hindernisse, wenn ihr den Wasserstand wie in einem Glas ins Schwanken bringt. Den herabsinkenden Ballon in Dino-Form lasst ihr durch getimte Bewegungen in die Münzfelder gleiten. Die Steuerung ist wirklich innovativ und sehr gut gelungen. Bei zu heftiger Wackelei verliert ihr aber dann doch manchmal den Überblick. Wäre die Reise des Sauriers bloß nicht so kurz, hätte *Yoshi's Universal Gravitation* durchaus eine höhere Wertung eingeheimst. Technisch gibt es nämlich auch nichts zu meckern: Knuddel-Look und typisch süßer Nintendo Sound passen einfach auf die farbenfrohe Yoshi-Insel!

SASCHA SCHMITZ



STURZFLUG Bewegt den GBA, um mit Yoshi die Taler anzupeilen.



WEG DA Als Flipper-Kugel ist Yoshi unverwundbar.

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga wird seekrank.

Klasse! Mit *Yoshi's Universal Gravitation* kommt wortwörtlich neuer Schwung auf euren Game Boy Advance, auch wenn das Abenteuer zu kurz und für meinen Geschmack zu einfach ausgefallen ist. Manchmal bin ich etwas aus dem Konzept gekommen, als ich den GBA SP häufig hin- und herbewegen musste. Ich hoffe, dass auch andere Entwickler ihre eigenen Ideen für solch innovative Hardware nutzen.

TEST

UNIVERSAL GRAVITATION

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Artoon
Speichern:	Modul
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.nintendo.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **22. April**	Preis **ca. € 40,-**

- Innovativer Kipp-Sensor
- Abwechslungsreiche Abschnitte
- Knuddelfaktor
- Einfach zu kurz

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Die Steuerung ist innovativ. Bei wildem Hin- und Herschaukeln verliert ihr etwas den Überblick."

STEUERUNG **83%**

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
84%	78%	– %	**81%**

„Yoshis Kippspiel ist ein **Innovationsspaß**, dem mehr Umfang gut getan hätte."

Rayman

Die Rache der Hoodlums

Jetzt heißt es Ärmel hochkrempeln: Ray und sein Freund Globox kämpfen **gemeinsam gegen den rachsüchtigen Reflux!**

TEAMWORK Rayman öffnet Globox mit dem Bodenschalter die Tür.

BOOTSFAHRT Betätigt Schaltersäulen, um die Strömung zu beeinflussen.

Überraschung geglückt: Die Strichmännlein von Ubisoft sieht man auf dem Game Boy Advance erstmals in 3D-Vogelperspektive durch zuckersüße Spielabschnitte hüpfen. Die typischen *Rayman*-Ingredienzien werden natürlich beibehalten: In den abwechslungsreichen Levels wie dem Sumpf der Finsternis oder dem Land der lebenden Leichen sammelt ihr die bunten Irrlichter namens Lums ein und eingesperrte Kleinlinge, die euch Zugang zu Bonus-Levels verschaffen.

DURCH DICK UND DÜNN

Rayman hat bei seinem dritten GBA-Abenteuer Verstärkung mitgebracht: Sein dicker Freund Globox unterstützt euch, nachdem ihr ihn aus den Fängen der Hoodlums befreit habt. In den Soloabschnitten erweist sich Rayman als hüpfender Fäusteschwinger. Schwerbewaffnete Fieslinge visiert ihr mit der R-Taste an und attackiert sie mit dem B-Knopf. Besondere Fähigkeiten erhält der Arm- und Beinlose, wenn er leuchtende Fässer berührt: Mit der Heavy-Metal-Faust zertrümmert ihr zum Beispiel Tore, dank Feuerschutz spaziert ihr schmerzlos über Lava. Der ängstliche Globox hingegen neigt erst dann zu körperlicher Gewalt, wenn er sich mit Pflaumensaft Mut angetrunken hat. Höhepunkt des Spiels sind zweifellos die Passagen, in denen ihr beide Charaktere steuert und mit Select zwischen ihnen hin- und herwechselt. Ray öffnet Globox beispielsweise ein Tor, indem er sich auf einen Schalter stellt; dafür polt die Kaulquappe dann die Wasserströmung um, damit sein Kumpel in seinem Boot in Richtung Ziel schippert. Allerorts sammelt ihr Punkte für euren Highscore, den ihr unter anderem mit aufgenommenen Edelsteinen aufbessert. Während die weitläufigen Welten relativ viel Zeit beanspruchen, stellen sich die Bossgefechte als Kampf-Quickies heraus, die wenig Spielgeschick abverlangen. Trotz einiger großer Levels, zusätzlicher Boni und der Highscore-Hatz fällt die Gesamtspielzeit etwas zu kurz aus. Dafür werdet ihr aber jederzeit bestens unterhalten und mit einer astreinen Steuerung und grafisch grandios inszenierten, fröhlichen 3D-Umgebungen belohnt. *Rayman* und erstklassiger Jump&Run-Spaß passen einfach zusammen wie die Faust aufs Auge!

SASCHA SCHMITZ

SUPER-COPTER Sammelt die blauen Lums, um Ray in der Luft zu halten.

ENDLICH FREI Wenn ihr einige Lums rettet, werden Bonus-Levels zugänglich.

MEIN FAZIT SEHR GUT

Udo Crnjak
mag Pflaumensaft.

Rayman macht selbst aus der Vogelperspektive einen Heidenspaß: Die Steuerung stimmt auch in der 3D-Welt. Eine neue Dimension erreicht ebenso das Gameplay durch das famose Zusammenspiel zwischen Rayman und dem dümmlichen Globox. Das fordert nicht nur die Finger, sondern auch das Hirn. Rayman ist für mich trotz des etwas geringen Umfangs eines der fesselndsten Jump & Runs auf dem GBA!

TEST

RAYMAN: DRDH

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Ubisoft
Entwickler:	Digital Eclipse
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **Ca. € 40,-**

- ⊕ Top-Spielbarkeit
- ⊕ Zusammenspiel von Ray und Globox
- ⊕ Tolle Grafik
- ⊖ Etwas kurz und leicht

CONTROLLER-CHECK STANDARD

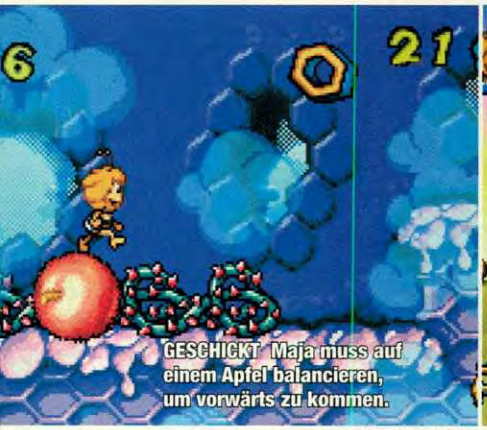
„Optimal funktionierende Steuerung. Die Möglichkeit, Gegner anzuvisieren, verdient Extralob."

STEUERUNG 86%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	71%	- %	86%

„Rayman gebührt der **Hitstempel** dank eines tollen Spielprinzips und klasse Optik."



Biene Maja – Süßes Gold

Die kleine Biene macht mit ihrem Freund Willi dem italienischen Klempnerduo Konkurrenz.

N-ZONE HIT

Aufruhr im Bienenstock: Kassandra ist von fiesen Hornissen entführt worden, die als Lösegeld jetzt goldene Töpfe voller feinstem Honig verlangen. Da Erpressern in der Tierwelt scheinbar nachgegeben wird, macht ihr euch in der Rolle von Maja oder Willi auf, um den verlangten Honig zu beschaffen. In über 60 stimmungsvolle Levels, angefangen von der ersten Station im heimischen Bienenstock über Wiesen und Wälder bis hin zu von Ameisen bevölkerten Höhlen, führt euch die Reise. Bevor ihr am Ende jeder Welt mit einem Schmetterling dem ersehnten Honigtopf entgegenfliegt, ist es ein weiter Weg. Die süße Biene springt an der aufgehenden Sonne vorbei, die im Hintergrund strahlt, hüpft über den Rücken von verdutzten Libellen, schiebt Äpfel durch die Gegend, um vorwärts zu kommen, und schlägt sich mit aggressiven Würmern, Spinnen, Schnecken oder Ameisen herum. Dabei werden unglaublich viele, liebevolle Details wie der Gesichtsausdruck eurer Gegner, zahlreiche versteckte Geheimgänge und wunderschöne Animationen, wie man es schon lange nicht mehr auf dem GBA gesehen hat, geboten. Auf eurem Weg sammelt ihr fleißig Blüten, um Extraleben zu ergattern, und behaltet gleichzeitig eure Honiganzeige im Auge. Denn wenn diese zur Neige geht, wird die kleine Biene flügellahm und ihr solltet schnellstens an der nächste Blume nachtanken. Neben gehobener Jump&Run-Kost müssen auch kleine Rätsel gelöst werden. Ihr schiebt Äpfel durch unterirdische Höhlen, um zu höher gelegenen Plattformen zu gelangen, oder nutzt Pilzköpfe als Trampolin. Die brillante Technik trägt zum positiven Gesamteindruck bei. Wunderschönes Parallax-Scrolling und beeindruckende Spiegeleffekte sorgen zusammen mit den stimmungsvollen Szenarien für Staunen. Auch der eingängige Sound passt perfekt zum bunten Abenteuer der kleinen Biene und hebt sich gelungen vom Einheitsbrei ab. Ein bis zwei Kompositionen mehr hätten dem Titel aber nicht geschadet. *Biene Maja – Süßes Gold* zeigt in beeindruckender Weise, wie man klassische Gameplay-Elemente mit aktueller Technik zu einem grandiosen Jump&Run-Abenteuer für Jung, aber eben auch für Alt kombiniert – Pflichtkauf!

SASCHA DOWIDAT

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Sascha Dowidat futtert Pollenklößchen.

Biene Maja überzeugt vor allem durch die schicke grafische Präsentation und die tollen Effekte. Nachdem sich die Augen satt gesehen haben, werdet ihr mit einem genialen Gameplay verwöhnt, das aber nicht neu ist, sondern sich vieler Ideen aus Oldschool-Jump & Run-Klassikern bedient. Auch ältere Spieler sollten dem Titel trotz kindgerechter Optik unbedingt eine Chance geben.

TEST

BIENE MAJA

Genre:	Jump & Run
Hersteller:	Midway
Entwickler:	Shin'en Multimedia
Speichern:	Batterie
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.midway.com**

Spieler **1**	USK-Freigabe **Ohne Beschr.**
Termin **Erhältlich**	Preis **ca. € 40,-**

- ⊕ Wunderschöne Grafik
- ⊕ Gelungenes Leveldesign
- ⊕ Abwechslungsreiches Gameplay
- ⊖ Keine Endgegner

CONTROLLER-CHECK **STANDARD**

„Sehr gute Steuerung, mit der ihr Maja und Willi sicher durch das Abenteuer manövriert."

STEUERUNG 85%

EINZELSPIELER

GRAFIK	SOUND	MULTI	
88%	81%	– %	86%

„**Grafisch und spielerisch** genialer Jump & Run-Spaß mit der kleinen Biene."

IMPORT-NEWS

N-ZONE JAPAN-AKTUELL

Warren Harrod berichtet.

Kabellos downloaden

Japanische Spieler hatten vom 26. Februar bis zum 21. März die Möglichkeit, spielbare Demos von DS-Spielen und zusätzliche Spieledaten mit ihrem Nintendo DS downzuloaden. Dazu war lediglich ein Besuch eines Spiele- oder Spielzeugladens im Land der aufgehenden Sonne nötig. Dort wurden spezielle Stände aufgebaut, wo dieser Dienst völlig kostenfrei angeboten wurde. Auf diese Weise konnten DS-Besitzer Demos von *Meteos* und *Intuition Stroke* (*Polarium*) genießen. Einziger Haken an der Sache: Der DS musste die ganze Zeit über eingeschaltet sein. Wurde das Gerät ausgeschaltet, war die Proberunde auch schon vorbei. Wer sich zudem neue Songs zu *Band of Brothers* herunterladen wollte, benötigte das Spiel, um die Songs dauerhaft speichern zu können. Parallelen zu vergangenen GBA-Spezialaktionen sind zweifelsohne vorhanden. Die rege Teilnahme lässt zudem vermuten, dass Nintendo noch weitere Sonderdienste dieser Art für die Spielergemeinschaft organisieren wird.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

Japan

NINTENDO GAMECUBE

1. Resident Evil 4
2. Mario Party 6
3. Naruto 3
4. Donkey Kong Jungle Beat
5. Mario Tennis GC

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1. Mario Party Advance (GBA)
2. Super Robot Battle (GBA)
3. Touch Made in Wario (DS)
4. Catch! Touch! Yoshi! (DS)
5. Super Mario 64 DS (DS)

KOMFORTABEL Die Mario-Kart-Automaten machen einen bequemen Eindruck.

AOU 2005 in TOKYO

Wie jedes Jahr haben sich auch 2005 die namhaftesten Arcade-Hersteller auf der Arcade Operator's Union (kurz: AOU) versammelt, um ihre neuesten Spiele zu präsentieren. Mit an Bord waren dieses Jahr auch wieder Sammy und Sega, die zusammen den Besuchern den größten Stand präsentierten. Während Sammy mit zwei Beat 'em Ups (*NeoGeo Battle Coliseum* und *Rumble Fish 2*) die Zuschauer lockte, waren netzwerkbasierte Spiele Segas Stärke.

Auch Konami ist auf den Netzwerkzug aufgesprungen und zeigte größtenteils Fortsetzungen bestehender Serien, deren neues Element die Verknüpfung mehrerer Arcade-Automaten ist.

Es waren aber auch zwei neue Titel im Spielsortiment zu finden, die beide im Genre der Musikspiele ihr Zuhause gefunden haben. Bei *Dance 86,4: Funky Radio Station* werden die Musikstücke von einem DJ verknüpft, wodurch der Eindruck entsteht, man lausche einer Radio-Show. *Toy's March* hat ebenfalls mit Musik zu tun, allerdings werden hier hauptsächlich die Hände gefordert: Als Spielhallen-Schlagzeuger versucht man möglichst tadelloses Rhythmusgefühl zu zeigen, um dadurch den High-Score zu knacken.

Taito versuchte seinerseits, durch einige Neuankündigungen die Aufmerksamkeit der

N-ZONE NEWSTICKER

+++ FARBE BEKENNEN Am 24. März veröffentlichte Nintendo zwei neue Farbvariationen des DS: Pure White und Graphite Black. Zusätzlich werden am 12. April zwei weitere erscheinen: Turquoise Blue und Candy Pink. **+++ GEISTERHAFTER MAI** *Geist* hat einen festen US-Erscheinungstermin (23.05.), zum selben Termin erscheint auch ein neues Fire Emblem für den GBA SP. **+++ BELOHNUNG** Square-Enix wird allen Käufern von *Egg Monster Hero* einen speziellen Touch-Finger schenken, den sie sich auf die Fingerspitze stecken und dadurch wie mit einem Stylus das Spiel steuern können. **+++ AUFSCHNEIDER-GAMEPAD** In den USA ist NubyTechs GameCube-Controller im *Resident Evil 4*-Kettensägen-Look endlich erhältlich. **+++ GBA-FILME BEI TOYS `R´ US** Seit dem 17. März findet man in allen Toys-`R´-Us-Filialen Japans spezielle GBA-Movie-Maschinen, an denen GBA-Besitzer neue Filme herunterladen können. Der Preis liegt bei 300 Yen pro Download. **+++ COOLER ALS SONIC** *Shadow the Hedgehog* steht im Mittelpunkt von Segas nächstem Igelspiel, das actionlastiger und düsterer als die

Besucher zu erregen. *Usagi Online*, ein von Mahjong inspiriertes Spiel, und der Baseball-Strategie-Hybride *Harikiri Online Pro Baseball* nutzen die firmeneigene Arcade-Plattform Nesys TP.

Das mit Abstand beliebteste Arcade-Spiel hatte allerdings Namco zu bieten: *Mario Kart Arcade GP*. Der Titel wird in einem speziell entwickelten Gehäuse eingebettet sein und zwei ganz besondere Features bieten. Die wiederbeschreibbare Karte zeichnet zum einen die Ergebnisse des Spielers auf und ermöglicht ihm später so den Zugang zu mehr Kursen und Gegenständen. Mit der Namcam2-Kamera wird außerdem das Gesicht des Spielers vor Rennbeginn aufgezeichnet. Während der Rennen wird das Foto dann über dem Wagen dargestellt, sodass man eine bessere Vorstellung von seinen Konkurrenten hat.

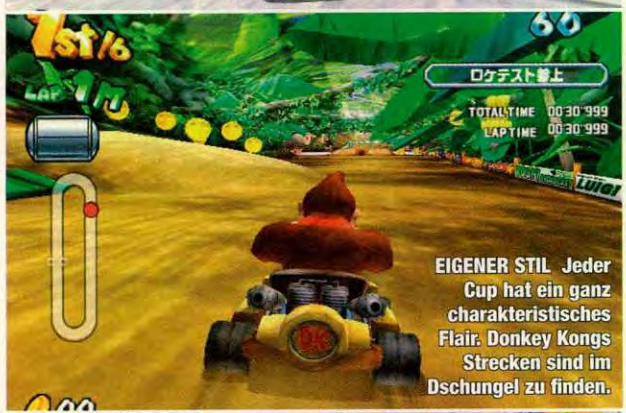
Die Arcade-Fassung von *Mario Kart* wird insgesamt sechs Cups bieten, die jeweils in vier Rennstrecken unterteilt sind. Durch zusätzliche Wetter- und Tageszeitenvariationen kommt man somit auf eine Gesamt-Streckenanzahl von 68. Zur Auswahl stehen weiterhin elf spielbare Charaktere, die sich aus acht Nintendo- und drei Namco-Figuren zusammensetzen. Somit wird das Fahrerfeld um Mario & Co. beispielsweise durch Pac-Man ergänzt.

Gerast wird in zwei unterschiedlichen Spielmodi. Als Solist wagt man sich an einen Grand Prix und versucht, den obersten Platz auf dem Siegertreppchen zu ergattern. Hat man drei Kumpels in der Spielhalle dabei, kann man im Mehrspieler-Modus spannende Vierer-Rennen veranstalten. *Mario Kart Arcade GP* soll im Herbst seinen Weg in die japanischen Spielhallen finden.

UDO CRNJAK/WARREN HARROD

GROSSE AUSWAHL Die Arcade-Version wird über 100 Items beinhalten.

GUMMI-ALARM Mario driftet, was das Zeug hält.



EIGENER STIL Jeder Cup hat ein ganz charakteristisches Flair. Donkey Kongs Strecken sind im Dschungel zu finden.

FARBENFROH Die bunte Farbgebung war schon auf dem GameCube zu bewundern.

bisherigen Rettungsaktionen seines blauen Kumpels Sonic ausfallen soll. +++ **PEPSI X NINTENDO** Pepsi wird in Zusammenarbeit mit Nintendo 1.000 Menschen mit einer Special Limited Edition des Nintendo DS mit passenden Kopfhörern und einer Tragetasche aus Metall beglücken. Das Gewinnspiel ist Teil der neuen „Get! NINTENDO DS"-Kampagne, mit der Pepsi seine beiden Neuzugänge Pepsi Twist und Diet Pepsi Twist bewirbt. +++ **NIEMAND IST VOLLKOMMEN** Das neue Superhelden-Kampfspiel von Electronic Arts hat einen offiziellen Namen: *Marvel Nemesis – Rise of the Imperfects*. +++ **TAG DER POKÉMON-ARBEIT** Die englischsprachige Version von *Pokémon Emerald* erscheint am 1. Mai in Nordamerika. +++ **SEGA SPARTANISCH** *Spartan: Total Warrior*, das neue Actionspiel von Entwicklerteam Creative Assembly, erscheint auch für den GameCube. +++ **DIFFERENZIERTERE JUGEND** Neue Altersempfehlungsstufe auf US-Spielepackungen: „E10+" (empfohlen ab 10 Jahren) schließt die Lücke zwischen „Everyone" (für alle) und „Teen" (ab 13 Jahren). +++

N-ZONE USA-AKTUELL

Heinrich Lenhardt berichtet.

Bitte dreht nicht völlig ab!

Auf der Game Developers Conference in San Francisco hat Nintendo-President Satoru Iwata versucht, ein wenig Enthusiasmus in der Spieleentwicklerszene zu wecken. Dabei rümpfte er mal wieder die Nase über gängige Fortschrittsgläubigkeitsformeln im Hinblick auf kommende Videospiele-Generationen. Nintendo wolle neue Zielgruppen ansprechen, mit originellen Konzepten verblüffen, Neuland betreten. Und muss aufpassen, dabei nicht von der Third-Party-Wandergruppe verlassen zu werden. Iwata mag den Trend zu immer größeren, komplexeren, schöneren Spielen für eine Sackgasse halten. Aber zig Millionen Kunden sind damit ziemlich zufrieden und so mancher Softwareanbieter kann von dieser Zielgruppe prima leben. Jahr für Jahr steigen die Videospieleumsätze in Nordamerika, wer stürzt sich da enthusiastisch auf Nintendos esoterische Vorstellungen? Wir kennen noch nicht alle Besonderheiten der nächsten Revolution-Konsole, aber wie viel Liebreiz wird das kommende System für die GameCube-geschädigten Third-Party-Anbieter haben? Nintendo war nun mal in den USA lediglich dritter Sieger bei der letzten System-Generation. Eine gewisse alte Seuche sehe ich beim DS schon wieder ausbrechen: Hoffen auf Nintendo-Highlights, dazwischen liegen lange Monate mit dürrem Spielenachschub. Die Hardcore-Spieler scharren langsam von immer größer werdender Ungeduld gepackt mit dem Stylus.

N-ZONE VERKAUFSCHARTS

USA

NINTENDO GAMECUBE

1 Resident Evil 4
2 Mario Party 6
3 Super Smash Bros. Melee
4 Need for Speed Underground 2
5 Mario Power Tennis

NINTENDO DS/ GAME BOY ADVANCE

1 Zelda: The Minish Cap (GBA)
2 Kingdom Hearts: Chain of … (GBA)
3 Super Mario 64 DS (DS)
4 The Incredibles (GBA)
5 Final Fantasy I & II (GBA)

IMPORT-NEWS

N-ZONE ERSCHEINUNGSDATEN

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Bobobouboubobo	17. März
One Piece Grand Battle Rush	17. März
Killer 7	24. März
Golden Gash Tag Battle 2	24. März
Donkey Konga 3	24. März

Erscheint demnächst:

Fire Emblem	20. April
Homeland	29. April

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Meteos	10. März
PacPix	10. März
Wonderful Life	17. März
Touch! Kirby	24. März
Egg Monster	24. März
Yakuman DS	31. März

Erscheint demnächst:

Electroplankton	7. April
Naruto: Saikyo Ninja Daikesshu 3	21. April
Nintendogs - Chihuahua & Friends	21. April
Nintendogs - Dachs & Friends	21. April
Nintendogs - Shiba & Friends	21. April
Derby Rush: Ball Bounder	28. April
Guru Guru Nagetoo	28. April
Minna no Mahjong DS	28. April
Bomberman DS	26. Mai
SD Gundam G Generation DS	Mai

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Thousand Year Family	10. März
How to Breed Kappas	17. März
Dynasty Warriors Advance	24. März
Shark Tale	31. März

Erscheint demnächst:

Rockman Zero 4	21. April
Detective Conan	21. April
Ganbare! Goemon 1 & 2	21. April
One Piece Dragon Dream	28. April
The Tower SP	28. April
Konchuu Monster Battle Master	April
Konchuu Monster Stadium	April

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Judge Dredd: Dredd vs. Death	1. März
MVP Baseball 2005	1. März
Donkey Kong Jungle Beat	14. März
Ghost Recon 2	14. März
TMNT: Mutant Melee	14. März
TimeSplitters: Future Perfect	21. März
DragonBall Z Sagas	22. März
Splinter Cell: Chaos Theory	28. März

Erscheint demnächst:

Digimon World 4	15. April
Nintendo Pennant Chase Baseball	4. Mai
Donkey Konga 2	9. Mai
Rainbow Six: Lockdown	9. Mai
Geist	23. Mai
Madagascar	23. Mai

NINTENDO DS

Zuletzt erschienen:

Pokémon Dash	14. März
Retro Atari Classics	14. März
Yoshi: Touch & Go	14. März
Rayman DS	24. März
World Championship Poker	5. April

Erscheint demnächst

Polarium	18. April
Pac-Pix	26. April
Puyo Pop Fever	26. April
Star Wars Episode III	28. April
Madagascar	23. Mai
Need for Speed Underground 2	23. Mai

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Backyard Baseball 2006	15. März
Mario Party Advance	28. März
Lego Star Wars	29. März
Mr. Driller 2	5. April

Erscheint demnächst:

Tokyo Xtreme Racer	15. April
Star Wars Episode III	28. April
Pokémon Emerald	1. Mai
Fire Emblem: Sacred Stones	23. Mai
Madagascar	23. Mai
WarioWare Twisted	23. Mai

Homeland

ROLLENSPIEL Neue Infos zum Online-RPG

Chunsoft ist neben Sega der einzige Hersteller, der den GameCube mit einem onlinefähigen Titel versorgt: *Homeland* kann man entweder offline oder online spielen. Das Besondere dabei: Der Online-Modus ist völlig kostenlos. In der Netzwelt angekommen, übernimmt man bei der Spielvariante God Play die Rolle von Gott und kreiert sein eigenes „Homeland" (dt.: Heimatland), in dem dann andere Spieler Abenteuer erleben können. Bei Net Adventure schlüpft man hingegen in die Rolle eines solchen Abenteurers und geht seinerseits auf eine spannende Erlebnisreise. Beide Spielmodi haben ihren ganz besonderen Reiz, da dem Spieler als Gott diverse Superkräfte zur Verfügung stehen und man auf der anderen Seite als Abenteurer gegen fantasievoll gestaltete Monster kämpfen kann. **(uc)**

Hersteller: Chunsoft
Internet: www.chunsoft.co.jp
Termin: 29. April (Japan)

Hulk: Ultimate Destruction

ACTION Ein grüner, großer Fleischberg sieht rot.

Wo der große, grüne Comic-Held The Hulk involviert ist, lassen Temperamentsausbrüche nicht lange auf sich warten. Beim neuen Videospieleauftritt *Ultimate Destruction* ist der Name Programm: Schon beim Herumrennen ist das Actiongefühl intensiv, links und rechts fliegen Fahrzeuge zur Seite. Zahlreiche ergreifbare Gegenstände lassen sich per Feuerknopf zu Hilfsmitteln umbiegen. Auf diese Weise bastelt ihr euch z. B. aus einem PKW zwei Metall-Boxhandschuhe. Durch den Kauf von zusätzlichen Manövern lernt euer Hulk bis zu 150 Moves. Die neue, in Zusammenarbeit mit Marvel-Comic-Autoren entwickelte Story, enthält rund 30 Missionen, zwischen denen ihr Nebenaufgaben absolviert und die Spielwelt erforscht. **(hl)**

Hersteller: Vivendi-Universal
Internet: www.vugames.com
Termin: August (USA)

Nintendogs

SIMULATION Auf den Hund gekommen

Als Paradebeispiel für die viel beschworene DS-Spieleoriginalität soll *Nintendogs* demnächst auch das amerikanische Publikum anwedeln. Bis zu drei Welpen machen euer virtuelles Wohnzimmer unsicher, per Touchscreen und Mikrofon tritt man mit den knuffigen Flohbündeln in Kontakt. Sowohl Welpennamen als auch rund ein Dutzend Befehle sind Bestandteil der Spracheingabe. Fröhlich grölt man seinem DS Sätze wie „Hasso, hierher!" entgegen (definitiv kein Titel, den man unauffällig unter der Schulbank spielen kann). Kommt das Hundchen auf Zuruf angehoppelt, streichelt man ihm per Stylus ermutigend das Köpfchen. Nintendo verspricht eine stattliche Rassenauswahl vom Chihuahua bis zum Schäferhund, außerdem soll jeder Welpe bestimmte Charakteranlagen haben. Durch drahtlose DS-Connection arrangiert ihr sogar Mehrspieler-Gassis mit den Kötern eurer Freunde. **(hl)**

Hersteller: Nintendo
Internet: www.nintendo.com
Termin: 2005 (USA)

PRÄMIENWERBUNG ANZEIGE

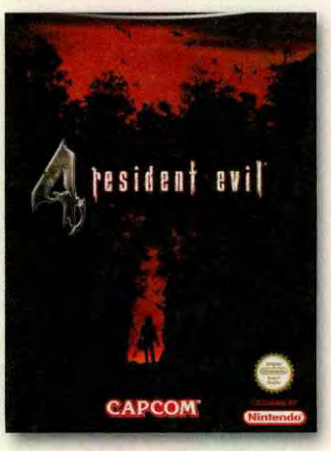
Teuflisches Abo

Wer jetzt einen neuen N-ZONE-Abonnenten wirbt, erhält als **kostenloses Dankeschön** das Spiel **Resident Evil 4.**

Das Horrorspiel *Resident Evil* schrieb damals auf der PlayStation Geschichte und gilt bis heute als eines der besten Games überhaupt. Nun schickt sich *Resident Evil 4* an, die Erfolgsserie fortzusetzen, und man kann schon jetzt davon ausgehen, dass es wohl das GameCube-Highlight des Jahres 2005 werden wird. Die Entwickler von Capcom haben das Gameplay für den neuesten Teil radikal umgekrempelt. So betrachtet man das Spielgeschehen erstmals aus einer echten 3D-Ansicht, was für mehr Spannung sorgt. Außerdem wurde das Spiel actionlastiger, an Schockeffekten sparte man dennoch nicht. *Resident Evil 4* ist das mit Abstand umfangreichste, spannendste und beste *Resident Evil*-Abenteuer aller Zeiten. Der Titel ist ein Paradebeispiel für die technische Leistungsfähigkeit des GameCube. Überaus detaillierte Charaktermodelle, die vor allem in Zwischensequenzen mit exzellenten Animationen glänzen, vermitteln zusammen mit der realistisch gestalteten Umgebung eine beängstigende Lebendigkeit. Durch die atmosphärische Musik wird die Bedrohlichkeit der einzelnen Szenen und die beklemmende Stimmung noch zusätzlich gesteigert.

Release-Termin: 18.03.2005

Für den Versand ist die Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.



Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (089) 20 959 125, Fax: +49 (089) 20 028 111**

Einfach und bequem online abonnieren:

megaabo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N·ZONE

☒ Ja, ich möchte das **2-Jahres-N-ZONE-Abo**
(€ 74,40/24 Ausgaben (= € 3,10/Ausg.); Ausland € 98,40/24 Ausgaben)
Dieses Angebot gilt leider nicht für Österreich!

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an folgende Adresse (Adresse des Werbers):
Ausweiskopie notwendig!
Prämienlieferungen ausschließlich innerhalb Deutschlands, Österreich, Schweiz möglich

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE!

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Resident Evil 4 (Art.-Nr.: 002639)
Keine Jugendfreigabe – Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

PN 24 13

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❒ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in D ca. 2 bis 3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in D 6 bis 8 Wochen)*

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 24 Ausgaben und verlängert sich automatisch um weitere 12 Ausgaben, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

HARDWARE

Brooklyn Accessory-Kit

ZUBEHÖR Sechsteiliges Starterpaket für Nintendo-DS-Spieler

Acht Euro müsst ihr für dieses Einsteigerpaket auf den Tisch legen – und die lohnen sich. Für das Geld bekommt ihr zunächst zwei Ersatzstifte für den Nintendo DS. Diese lassen sich zwar nicht so leicht aus dem Gerätefach herausziehen, verrichten ihre Arbeit aber genauso gut wie der Original-Stift des DS. Besonders gut haben uns die Schutzfolien für die zwei Bildschirme gefallen, die wir im Handumdrehen und ohne Probleme einsetzen konnten. Beim Aufkleben blieben keine Luftbläschen unter der Oberfläche zurück – prima!

MITGEDACHT?

Nicht ganz so gut gelungen ist die Handschleife, die Vidis dem Paket beilegt. Entgegen der Original-Schlaufe des DS besitzt sie zwar einen Schnellverschluss, allerdings keinen Daumeneinsatz, mit dem man zum Beispiel *Metroid Prime* mit dem Daumen statt des DS-Stifts spielen kann. Immerhin gibt es noch ein praktisches Reinigungstuch dazu, mit dem ihr die Schutzfolien schnell säubern könnt. Fazit: Allein die Ersatzstifte und die hochwertigen und leicht aufzuklebenden Schutzfolien sind ein Grund, sich dieses Set zuzulegen. Der Preis liegt nicht besonders hoch, allerdings hätte man sich die Schlaufe auch sparen können, denn die wandert nach dem Kauf sowieso gleich in die Schublade. Wie bei allen Brooklyn-Geräten gibt es auch auf dieses Paket 36 Monate Garantie – eine Zusage, die nicht jeder Hersteller macht. (bh)

TEST
BROOKLYN ACCESSORY-KIT

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis	Leistung
Ca. € 8,-	Gut

- ⊕ Sehr gute Schutzfolien
- ⊕ Zwei Ersatzsstifte
- ⊕ Praktisches Reinigungstuch
- ⊖ Schlaufe ohne Daumen-Stylus

EINSCHÄTZUNG
GUT

Brooklyn DS Combo

ZUBEHÖR Alles in einem Set – sehr praktisch, oder?

Hier steckt fast alles drin, was man als DS-Einsteiger braucht: eine DS-Tasche mit Gürtelschlaufen, ein Ladegerät fürs Auto, Ohrhörer, eine Tasche und eine robuste Plastikhülle für Spiele. Doch leider hat die Sache auch einen Haken. Die Tasche ist verdammt klein und verkratzt mit dem Reißverschluss gerne den Rand des teuren Nintendo DS. Um das Gerät problemlos darin zu verstauen, muss man den Reißverschluss schon etwas anheben. Die schwarze Aufbewahrungsbox hingegen bietet Platz für einen (nicht mitgelieferten) Ersatzstift, drei DS-Spiele und drei GBA-Titel und ist auf der Innenseite komplett gummiert – wirklich sehr gut.

DAS KLINGT KOMISCH

Nur okay ist der Stereo-Ohrhörer, der zwar eine eingebaute Kabelfernbedienung besitzt, aber nicht besonders gut klingt. Für den Betrieb am Nintendo DS taugt der Ohrhörer zwar, die neuesten Musikalben auf dem CD-Player solltet ihr aber lieber der Heimanlage anvertrauen. Beim Design des Autoladegeräts hat Vidis mitgedacht – und setzt auf ein Kabel, das in regulären Pkws sogar bis zu den hintersten Autositzen reicht. So könnt ihr auch während langer Autofahrten spielen und den DS gleichzeitig aufladen. Fazit: Ein praktisches Set, das eher durch Quantität der Einzelteile als durch Qualität besticht. Besonders positiv sticht die gummierte Aufbewahrungsbox heraus. An der Qualität der Ohrhörer hätte Vidis zudem arbeiten können. (bh)

TEST
BROOKLYN DS COMBO

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Vidis
Info-Telefon:	040-51484048
Internet:	www.vidis.de
Preis	Leistung
Ca. € 19,-	Ausreichend

- ⊕ Viel Zubehör
- ⊕ Gummierte Spiele-Aufbewahrungsbox
- ⊕ Langes Autoladekabel
- ⊖ Schlecht klingende Ohrhörer

EINSCHÄTZUNG
OK

18 in 1 Starter Pack

ZUBEHÖR **Hier findet ihr alles für euren neuen Nintendo DS.**

DICKES DING
Dieses Paket bringt alles mit, was man als DS-Spieler braucht.

Vom Ladegerät für den Pkw-Zigarettenanzünder bis zum Ohrhörer mit einrollbarem Kabel und eingebauter Lautstärkeregelung – Madrics hat beim 18 in 1 Starter Pack fast an alles gedacht. In der großen Metallbox mit Schnappverschluss findet der DS zum Beispiel auf Reisen problemlos Platz und wird vor Stößen und Kratzern geschützt. Damit auch die teuren DS-Spiele keinen Schaden nehmen, liegen dem Paket drei GBA- und vier Nintendo-DS-Spielehüllen bei. Diese lassen sich recht gut öffnen und wieder schließen – das ist keine Selbstverständlichkeit.

DAS BESTE IM PAKET

Besonders hochwertig sind die beigelegten Schutzfolien für die Bildschirme des Nintendo DS. Dank der ausführlichen deutschen Anleitung erfährt man schnell, wie man die Folien anbringt, ohne lästige Luftblasen einzuschließen. Auf die Empfindlichkeit des Touchscreens hat diese Folie übrigens keinen Einfluss – der Touchscreen funktionierte bei unserem Test nach der Foliemontage genauso präzise wie vorher. Wird das Display im Einsatz etwas beschmutzt, könnt ihr es mit dem ebenfalls im 18 in 1 Starter Pack enthaltenen Mikrofasertuch schnell reinigen. Der eingangs erwähnte Ohrhörer ist für Spiele gerade ausreichend. Die Kabel sind so dünn, dass der Wackelkontakt quasi vorprogrammiert ist – und die Klangqualität ist bestenfalls mager. Besonders im Einsatz mit einem regulären CD-Player wird das schnell offensichtlich: Höhen und Tiefen werden stark abgeschnitten, sodass die Hörer lediglich zum Minimaleinsatz mit dem Nintendo DS taugen. Ganz anders verhält es sich mit dem Ladekabel für den Pkw, denn das könnt ihr nicht nur mit dem DS, sondern auch mit der Game-Boy-Advance-Serie verwenden. Ein weiterer Pluspunkt: Das Ladekabel ist mit rund 1,8 Metern überdurchschnittlich lang und kann den DS deshalb sogar auf der Rückbank von großen Autos mit Strom versorgen. Ein echter Clou ist das kleine USB-Ladekabel, mit dem ihr den DS an jedem PC aufladen könnt. Fazit: Dieses Paket ist recht empfehlenswert, auch wenn die Klangqualität der Ohrhörer besser hätte ausfallen können. (bh)

TEST
18 IN 1 STARTER PACK

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Madrics
Info-Telefon:	05130-6000
Internet:	www.vidis.de
Preis	Leistung
Ca. € 25,-	Gut

- ⊕ Sehr viel Zubehör
- ⊕ Gute Schutzfolie
- ⊕ USB- und Auto-Ladekabel
- ⊖ Ohrhörer mit magerem Klang

EINSCHÄTZUNG
GUT

Nintendo DS Einsteigerset

ZUBEHÖR **Ein Paket für DS und GBA**

Bigben hat mitgedacht und beim Einsteigerset für den neuen Nintendo DS sogar an Kleinigkeiten gedacht – um genau zu sein, an einen Kopfhörer-Adapter für den GBA (SP).
Der Ohrhörer des Sets klingt besonders schwach und verwendet ebenso dünne Kabel wie der des 18 in 1 Pack von Madrics. Die drei Spiele-Leerhüllen sind besonders klein und lassen sich entsprechend umständlich öffnen. Deutlich größer fällt die graue Tasche für den Nintendo DS aus, denn diese bietet in einer Seitentasche mit Reißverschluss nicht nur Platz für das Gerät selbst, sondern auch für Spiele oder anderes Zubehör. (bh)

TEST
DS EINSTEIGERSET

Typ:	Zubehör
Hersteller:	Bigben
Info-Telefon:	01908-82416
Internet:	bigben-interactive.de
Preis	Leistung
Ca. € 15,-	Gut

- ⊕ Hochwertige Tasche
- ⊕ Kopfhörer-Adapter für GBA (SP)
- ⊕ Pkw-Ladegerät mit sehr langem Kabel
- ⊖ Spiele-Leerhüllen umständlich zu öffnen

EINSCHÄTZUNG
GUT

N-ZONE HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR

Artikel	Hersteller	Preis	Wertung
Controller			
GameCube-Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Cube Shock Controller	Madrix	Ca. € 15,-	Sehr gut
RF Cube Pad (Funk)	Speed Link	Ca. € 50,-	Sehr gut
Soft Touch Controller	Bigben	Ca. € 15,-	Sehr gut
Pro Pad	Vidis	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Force Feedback Wheel	Logitech	Ca. € 80,-	Sehr gut
Booster 9000	Vidis	Ca. € 70,-	Sehr gut
Booster 5000	Vidis	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Vidis	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 70,-	Super
RGB/AV Cable	Bigben	Ca. € 8,-	Gut
Diverses			
Z-680	Logitech	Ca. € 499,-	Super
Starterpack for Gamers	Madrics	Ca. € 25,-	Sehr gut
Action Replay	Datel	Ca. € 40,-	Sehr gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards			
Memory Card XXL 64 MB	Madrics	1.019 Blöcke	Ca. € 17,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
Memory Card 4 MB	Bigben	64 Blöcke	Ca. € 6,-

LESERBRIEFE

EURE MEINUNG IST GEFRAGT!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder wollt einfach nur eure Meinung sagen? Wir freuen uns über jede Nachricht, die uns erreicht. Aus zeitlichen Gründen können wir jedoch leider nicht alle Briefe persönlich beantworten. Schreibt uns an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion: N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

N-ZONE MEINUNG PER SMS

Auf die Schnelle!

Du hast eine kurze Frage oder willst etwas zu einem Thema sagen? Dann sende uns einfach eine SMS mit max. 160 Zeichen. Die interessantesten Einsendungen drucken wir in der nächsten Ausgabe ab. Vergiss nicht, deinen Namen und Wohnort am Schluss zu nennen.

Sende eine SMS mit dem Text: „nzone LB deine Meinung dein Name dein Wohnort" (Beispiel: „nzone LB Warum hat sich Infogrames in Atari umbenannt? Markus Müller Bonn") an folgende Nummer:

D: 82 098; € 0,49/SMS; alle Netze! VF-D2-Anteil € 0,12/SMS
CH: 9292; sfr 0,70/sms
A: 0900 800 700;€ 0,50/SMS

Entwicklungsland Deutschland

Hi,
ich kenne es auch, dass man irgendwie schief angesehen wird, nur weil man im zweistelligen Alter mit dem Game Boy spielt! Ich muss mir dann auch Sachen anhören, ob ich mal wieder „meine Pokémon füttern" müsse! In meiner Familie werden Games ohnehin als Kinderkram angesehen – die Tatsache, dass einige Titel erst ab 18 freigegeben sind, interessiert da auch nicht. Es stimmt meiner Meinung nach aber schon, dass man durch Games etwas lernen kann: Zum Beispiel weiß ich dank Terranigma, dass die Hauptstadt von Tibet Lhasa heißt.

TORBEN

Guten Tag,
ich kann es nicht mehr hören, wenn Deutschland als Entwicklungsland bezeichnet wird. Die Aussage ist so blödsinnig wie beleidigend. Nur weil bei uns Computer und Konsolenspiele nicht so angesehen werden wie in anderen Ländern, nur weil das Internet bei älteren Leuten noch nicht so verbreitet ist wie in anderen Ländern und nur weil wir kein HDTV haben, sind wir noch lange kein Entwicklungsland! Ich spiele selbst, seit ich sechs Jahre alt bin (immerhin schon 15 Jahre), und finde es kein bischen schlimm, dass Videospiele bei uns noch nicht so angesehen sind wie in anderen Ländern. Weiterhin muss ich sagen, dass Spiele uns immer etwas vorkauen, die Story ist häufig recht mau und so entwickelt sich kaum Fantasie. Da ist ein Buch besser, da man nur den Rahmen bekommt, sich das Bild aber selbst zeichnen muss. Ich hatte auch mal die Meinung, meine Reflexe durch spielen zu schärfen. Laut meinem Musterungsbescheid ist mir das auch vortrefflich gelungen, nur wofür braucht man das heute noch? Ist es nicht wichtiger, sich in Physik oder Mathe etwas auszukennen? Ich kann nur jedem Kind heute raten: Geh raus in die Natur, spiel nicht so viel und lerne ab und zu was fürs Leben!

HENDRIK LÖSCH

NICHT ANERKANNT? Hinkt Deutschland in der Akzeptanz der Videospiele hinterher? Und wenn ja, ist das überhaupt schlimm?

Hi,
ich finde, es ist eine Schande, dass unsere Eltern so negativ mit dem Thema Videospiele umgehen. Sie sehen eben nur, was sie sehen wollen. Und sie sehen in Videospielen „doofe Teile", die ihre Kinder zu gehirnlosen Mutanten werden lassen. Die Medien tragen ihren Teil noch dazu bei! Sie berichten nur von brutalen oder total sinnlosen Spielen und erwähnen solche mit Lernfaktor überhaupt nicht. Andererseits sind Bücher bei den Jugendlichen auch nicht mehr besonders angesehen (was ich schade finde). Unsere Eltern sollten sich deshalb überlegen, ob sie nicht stolz auf ihre Videospiele-Kinder sind, die wenigstens nicht schon mit zwölf zu Alkohol oder Zigaretten greifen. Solange GameCube, Game Boy und Co. nicht das gesamte Leben bestimmen, sind sie ein willkommener und sehr spaßiger Zeitvertreib!

CORA (15)

Hi,
ich finde es nicht schlimm, dass Videospiele nicht gesellschaftlich anerkannt sind, da die Menschen von jedem Land nun einmal andere Verhaltensweisen zeigen und die Kulturen unterschiedlich sind. Es ist klar, dass die Japaner verrückter nach Games sind als wir. Schließlich haben die auch diese coolen Konsolen entwickelt. Ich weiß nicht, wieso eine größere Akzeptanz von Videospielen nötig ist. Reicht es nicht zu sagen, dass man leidenschaftlich gerne Games zockt? Ich finde Leute bemitleidenswert, die auf Meinungen anderer angewiesen sind, denn um Spiele zu zocken, braucht man (meistens) nicht die Erlaubnis anderer. Es interessiert mich nicht, ob Videospiele anerkannt sind, es macht mir Spaß, ergo spiele ich auch damit.

KIM (19), WIEN

Servus,
ich bin auch der Meinung, Deutschland ist, was Videospiele angeht, ziemlich hintendran. Vielleicht liegt das aber auch daran, dass jeder heutzutage glaubt, Videospiele machen dumm

N-ZONE ACTIVISION PRÄSENTIERT ...

Gewinnspiel

Die Beteiligung an unserem allmonatlichen Comic-Wettbewerb war auch dieses Mal wieder fantastisch. Wir bedanken uns bei allen, die mitgemacht haben. Bitte habt Verständnis dafür, dass nur einer/eine gewinnen kann. Über *Tak 2: Der Stab der Träume* für den GameCube darf sich nun Jürgen Bach aus Vettweiß freuen.

Auch im neuen Monat könnt ihr was gewinnen. Der Sieger erhält *Baten Kaitos* für den GameCube, welches vor kurzem veröffentlicht wurde. Schickt uns einen Comic. Wichtig ist, dass der Comic nur aus drei Bildern besteht, mit dem Thema Videospiele zu tun haben muss und die Sprechblasen sehr gut lesbar sind. Bitte schreibt euren Namen und eure Adresse auch auf die Rückseite des Comics. Einsendeschluss ist der 20. April 2005. Mitarbeiter der am Gewinnspiel beteiligten Unternehmen sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion N-ZONE, Stichwort:
Leserbrief-Comic,
Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth

und aggressiv. Deshalb lassen sich die meisten schon gar nicht erst auf ein Videospiel ein. Warum auch, es denkt eh jeder, dass man auch anders viel mehr Spaß hat. Vielleicht ändert sich das mit dem Nintendo DS, wenn die Leute sehen, dass er wirklich etwas bietet. Insofern glaube ich, dass Nintendo mehr Leute an die Konsole holen wird.

BYE YULIA

Enttäuschend?

Liebes N-ZONE-Team,
Ich bin vom DS sehr enttäuscht. Die bislang veröffentlichten Spiele interessieren mich und ein verpixeltes *Super Mario 64 DS* kann mich auch nicht hinter dem Ofen hervorlocken. Hoffentlich gibt es bald gescheite Spiele.

MARKUS

INFO POLARIUM

Des Rätsels Lösung

In der letzten Ausgabe haben wir euch gebeten, eine Lösung für ein Polarium-Rätsel an uns zu schicken. Am schnellsten war Richie Claußen, er erhält auch einen kleinen Preis von uns. Außerdem sandten folgende Personen bis zum Redaktionsschluss eine richtige Lösung an uns: Norman Hackbarth, Matthias, Alexander Preuss, Lukas Kuch, Tim Fleissner, Michael Stipp, Sebastian Traupe, Daniel Ringel, Felix Adler, André Schmid, Thorsten Kerp, Tobias Paulus, Hannes Christow, Cedric Scheib, Joris Dietziker, Lorenz Mennel, Tobias Wenger, Niklas Schultz, Thomas Diehl, André Klatt, Kai Pohl, Caroline Reinecke und Dominik Hummel.

N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse **www.n-zone.de** meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Die interessantesten Beiträge erscheinen hier im monatlichen Forums-Geflüster.

N-ZONE-Leser über den Nintendo Revolution

undergroundeX — NINTENDO REVULUTION !!! Was wird die revulution sein??Eure vorschläge oder vermutungen!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 28.01.05
Datum: 11.03.05 15:55
IP: 62.143.133.43

Ich habe schon oft vom nintendo Revulution gehört und laut nintendo soll er ein meilenstein für die viediospielewelt sein!!Auf die frage wie die revuluition wohl aussehen wird ,wird man auf den nintendo Ds hingewissen und sagt das so schwerwiegende eine revulution kommen werdelAlso ich hab von einem joystick gehört ,der bewegungen empfängt und kabellos weiterleitettwas habt ihr gehört und was vermutet oda erhofft ihr von dem nintendo revulution!

Ich will endlich von horror erfüllt werden den schrecken im nacken spüren und den tod direkt vor meinen auge haben ich will.....RESIDENT EVIL4

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Frederik.ilienbrunn — AW: NINTENDO REVULUTION !!! Was wird die revulution sein??Eure vorschläge oder vermutungen!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 14.09.03
Datum: 15.03.05 23:01
IP: 217.84.64.65

Zitat: (Original von Bart09 am 15.03.2005 20:39)

WArum nicht??? BEim DS haben sie's ja auch gemacht, obwohl sie wussten, dass der PSP klar bessere Grafik hat. Ich hoffe nicht, dass es zu seltsam wird mit Sensoren oder so etwas für sowas sind die meisten Leute einfach noch nicht bereit. Wenn die Grafik irgendwann perfekt ist dann ja, aber jetzt noch nicht.

Tja. Das ist das alte Problem. Da dran sind schon mehrere gescheitert. Aber irgendwer hier berichtete mal von einer Quelle, die eine Quelle hat, die sich auskennt und die behauptet, man solle nicht zu kompliziert denken.
Ich hoffe auf eine simple, aber entscheidende Neuerung, die der breiten Masse nicht zu strange ist und den Freaks trotzdem ein neues Spielgefühl bietet.
Wo wir schon bei Sensoren sind: Es gab mal eine Tetris Variante (fragt mich nicht für welches System) bei der ein Pulsmesser beigelegt war. Abhängig vom Puls wurde der Schwierigkeitgrad gesteuert. Eine Weiterentwicklung dieses Systems wäre doch was. Man stelle sich nur mal ein Horrorspiel vor, das erkennt, wann der Spieler am meisten Angst hat und sich entsprechend verändert. Für jeden den persönlichen Alptraum. Das wär spitze.

MfG

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

darthgandalf — AW: NINTENDO REVULUTION !!! Was wird die revulution sein??Eure vorschläge oder vermutungen!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 17.03.05
Datum: 17.03.05 21:01
IP: 217.229.171.44

Geil wäre, wenn der NREV sowas wie Hologramme darstellen könnte. Da müssen wir aber wahrscheinlich noch n paar Jährchen warten...
Wahrscheinlich wird der NREV seinem Namen aber gerecht, Nintendo hat mit dem DS ja auch nicht zu viel versprochen. Das A und B Taste wegfallen und es auch kein Steuerkreuz geben wird lassen aber nicht allzu große Einblicke in Nintendos neue Konsole
Warten wirs ab

Der GC hääte den Namen Revolution trotz seiner hohen Qualität aber eher nicht verdient!!!!!!

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

Resiman — AW: NINTENDO REVULUTION !!! Was wird die revulution sein??Eure vorschläge oder vermutungen!

Rang: ▲
Anmeldedatum: 23.02.05
Datum: 14.03.05 18:55
IP: 82.46.219.166

Ich hab gerade gelesen das der Revolution abwärtskompatibel sein wird. Vielleicht werd ich mir ihn jetzt doch holen. Nachdem ich gehört habe das der Contoller Bewegungssensoren haben wird wollte ich mir die X-Box2 kaufen weil ich Fans bin von Dead or Alive, Fable, Doom3, Half-life, Halo.....
Aber jetzt.....?????
An die Playstation werd ich hoffentlich nie denken müssen

Löschen | Bearbeiten | Weiterleiten | Antworten

TOLLER BEITRAG **Tauscht euch mit anderen Nintendo-Fans sowie diversen Herstellern aus oder holt euch Tipps zu Spielen.**

N-ZONE THEMENCHAT

Chat mit Electronic Arts:

Electronic Arts ist nach wie vor dick im Geschäft. Für den DS hat EA bereits *The URBZ* und *Tiger Woods PGA Tour 2005* veröffentlicht. *Need for Speed Underground 2* und *GoldenEye Rogue Agent* stehen in den Startpositionen und auch für den GameCube hat EA noch große Pläne. Welche das sind, verraten die EA-Mitarbeiter in unserem Themenchat im Mai. Den genauen Termin erfahrt ihr unter www.n-zone.de.

Redaktions-Chat:

Einmal im Monat bekommt ihr Gelegenheit, mit den Redakteuren der N-ZONE zu labern. Anregungen, Fragen, Kritik? Wir sind für alles offen. Der nächste Redaktions-Chat findet am 3. Mai um 15:00 Uhr statt.

Weitere Themenchats sind geplant und können auch kurzfristig stattfinden. Schaut also ruhig mal auf www.n-zone.de vorbei.

Lesefutter für Konsolenfans!

PLAYZONE – das Magazin für alle PlayStation-2-Fans!

Die PLAYZONE 05/2005 bietet spannende Vorschau-Berichte zu *Hitman: Blood Money*, *Enthusia Professional Racing*, *Killer 7*, *Tekken 5*, *Medal of Honor: European Assault*, *Destroy All Humans* und *Midnight Club 3*. Im Testteil stehen das lang erwartete *Gran Turismo 4*, *Brothers in Arms*, *Splinter Cell Chaos Theory* und *Devil May Cry 3* auf dem Prüfstand. Außerdem erwarten euch umfangreiche Komplettlösungen zum Agenten-Kracher *Metal Gear Solid 3* sowie *Devil May Cry 3*. Mit Spielszenen zu allen PlayStation-2-Highlights auf DVD. Jetzt im Handel.

XBOX-ZONE – das unabhängige Magazin rund um die Xbox!

Gemeinsam mit unserem Schwestermagazin XBOX-ZONE enthüllen wir die GameCube- und Xbox-Versionen von *James Bond 007: Liebesgrüße aus Moskau*. Darüber hinaus erwarten euch heiße Vorschau-Berichte zu *Pariah*, *Area 51* und *Juiced*. Im Testteil prüfen die Kollegen *Midnight Club 3*, *Brothers in Arms*, *Stolen* und *Splinter Cell Chaos Theory*. Außerdem im Heft: Komplettlösung zu *Splinter Cell Chaos Theory* und DVD. Jetzt im Handel.

Leser fragen, N-ZONE antwortet!

Resident Evil 4

Hallo liebes N-ZONE-Team,
da der neue Nintendo DS vor kurzem nun auch in Europa erschienen ist, möchte ich meine erste Frage auf die DS-Wertungen beziehen. Wird ein DS-Spiel schlechter bewertet, wenn es die besonderen Fähigkeiten des DS wie Touchscreen oder Mikrofon nicht einsetzt? Meine zweite Frage hat mit *Resident Evil 4* zu tun. Die deutsche Version wurde um einige Tage verschoben, da man die beiden Bonusspiele aus dem Spiel entfernt hat. Wird deswegen die Wertung verringert oder bleibt sie gleich?

TOBIAS

N-ZONE Wir werden kein Spiel abwerten, nur weil es nicht alle Features des DS ausnutzt. Wir fänden es allerdings schön, wenn die Entwickler die einzigartigen Möglichkeiten des DS auch in Spielkonzepte ummünzen würden. Und wenn wir zu dem Schluss kommen, dass man bestimmte Spiele auf dem DS deutlich besser hätte umsetzen können, dann wird sich das auch in der Wertung niederschlagen. Letztlich kommt es aber einzig und allein auf den Spielspaß an. Was *Resident Evil 4* angeht, hat sich leider erst kurz vor der Veröffentlichung herausgestellt, dass die Verkaufsversion die Bonusspiele nicht beinhaltet. Die uns von Capcom zur Verfügung gestellte PAL-Testversion beinhaltete diese Spiele noch. Da *Resident Evil 4* abgesehen von den beiden Bonusspielen allerdings komplett ungeschnitten und identisch mit der US-Fassung ist sowie die Bonusspiele nicht wirklich zum Spielspaß beitragen, ändert sich an der Wertung nichts. *Resident Evil 4* ist auch in der PAL-Fassung ein absolutes Meisterwerk, das in keiner Sammlung eines volljährigen Zockers fehlen sollte.

Allerlei

Hi N-ZONE Team!
1. Stimmt es wirklich, dass das neue *Zelda* erst 2006 in Europa erscheint?
2. Was haltet ihr eigentlich von Schummelmodulen?
3. Findet ihr es auch ärgerlich, dass Spiele mit bekannten Nintendo-Charakteren nicht so gut abschneiden? (z. B.: *Star Fox Assault*)
4. Bei den Videos des neuen *Zelda* sieht man keine Anzeigen wie Herzen oder Ähnliches. Wie geht das?
5. Stimmt es, dass Nintendo noch Ende dieses Jahres einen neuen Game Boy auf den Markt bringt?

ALEX M.

N-ZONE 1. Nintendo peilt momentan eine Veröffentlichung für das neue GameCube-*Zelda* für Japan und die USA noch in diesem Jahr an. Ob der Titel noch vor Weihnachten auch in Europa veröffentlicht wird, ist zurzeit unsicher.
2. Momentan handelt es sich hierbei nur um unbestätigte Gerüchte. Man muss abwarten, was Nintendo auf der E3 im Mai bekannt geben wird.
3. *Star Fox Assault* ist zunächst einmal immer noch ein gutes Spiel. Um ehrlich zu sein, sind wir allerdings schon ein wenig enttäuscht, dass Nintendo und Namco nach einer dermaßen langen Entwicklungszeit keinen Überhammer entwickelt haben – gerade wenn man die bisherigen *Star Fox*-Spiele kennt. Aber schaut euch das Spiel im Laden an und urteilt selbst.
4. Bei den bislang veröffentlichten Trailern handelt es sich um zusammengeschnittenes Spielmaterial, bei dem Nintendo wahrscheinlich bewusst auf Bildschirmanzeigen verzichtet hat. Das fertige Spiel wird ganz sicher auch die altbekannten Herzcontainer bieten.
5. Wir messen diesem Gerücht nicht allzu viel Bedeutung bei. Es würde keinen Sinn für Nintendo machen, so kurz nach der erfolgreichen Veröffentlichung des Nintendo DS schon wieder ein neues Handheld zu veröffentlichen.

Altersfrage

Hallo,
ich wundere mich über einige Leserbriefe zu *Resident Evil 4* und *TimeSplitters 3*. Das, was ich von beiden Spielen gesehen habe, rechtfertigt die 18er-Freigabe voll und ganz. Nicht jedes Spiel ist für jede Altersklasse geeignet! Ich kann allen Minderjährigen, die sich beschweren, nur empfehlen, Geduld zu haben und sich nach vergleichbaren Titeln umzusehen, die für ihr Alter geeignet sind. Ich möchte wirklich nicht zum Moralapostel werden, aber die beiden Leser, welche euch die Leserbriefe geschrieben haben, sind 13 und 14. Ich finde es gut, wenn ihr als Redakteure auch eine aufklärende Antwort darauf gebt. Ich finde es bedenklich, wenn so junge Leser sich an Gewaltorgien ergötzen.

CHRISTIAN

N-ZONE Wir verstehen die Verwunderung voll und ganz. Auch wir machen uns Gedanken, wenn bereits 13- oder 14-jährige Zocker einen Titel spielen wollen, der ab 18 freigegeben ist. Wir beziehen in der Regel Stellung zu dem Thema und weisen explizit darauf hin, wenn ein Titel erst ab einem bestimmten Alter geeignet ist. Eine Kolumne zu diesem Thema hatten wir bereits. Hinzu kommt, dass es – auch bei uns – eine oft geführte Diskussion ist, wie viel Gewalt ein Spiel braucht. Wir werden uns auch in Zukunft diesem Thema gegenüber nicht verschließen. An dieser Stelle möchten wir uns auch bei Annica Gülde und Saskia Gutekunst für ihren Leserbrief bedanken. Sie hatten sich ebenfalls kritisch gegenüber diesem Thema geäußert.

STAR FOX ASSAULT
Wirklich eine Enttäuschung?

FEEDBACK

EURE ANSICHTEN ZU AKTUELLEN THEMEN!

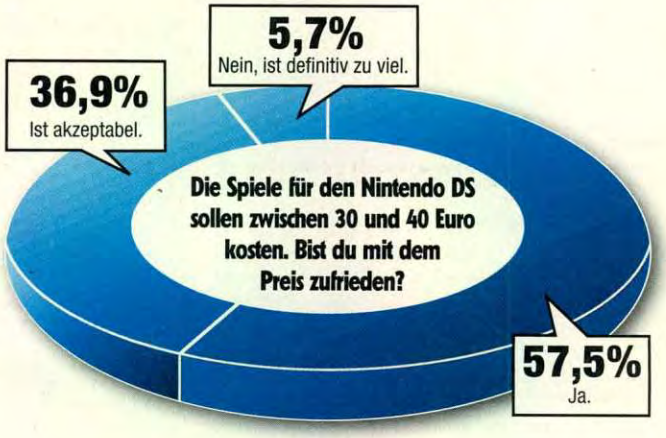
Ihr wollt eure Meinung zu aktuellen Spielen und Themen loswerden? Kein Problem. Auf diesen Seiten habt ihr die Gelegenheit dazu! Macht einfach bei unseren Umfragen unter www.n-zone.de und im Zeugnis auf Seite 95 mit.

Nintendo DS

Das neue Handheld-Flaggschiff hat in Europa angelegt!

Was haltet ihr von der neuen Hardware?

Der Game Boy hat den Grundstein für Nintendos Vormachtstellung im Handheld-Markt gelegt. Im Laufe der Zeit sind diverse Weiterentwicklungen der portablen Spielekonsole erschienen und faszinieren bis heute weltweit Millionen von Menschen. Der Nintendo DS soll nun diesen Vorsprung gegenüber der Konkurrenz stabil halten oder möglichst noch vergrößern. Am 11. März erschien die Konsole in Europa und wir wollten natürlich wissen, was ihr von davon haltet. Zum Zeitpunkt der Markteinführung einer Konsole spielen viele Dinge eine wichtige Rolle für den kommerziellen Erfolg. Das erste Kriterium ist der Preis. Mit einer unverbindlichen Preisempfehlung von ca. 150 Euro ist der Nintendo DS vergleichsweise günstig. Doch wie kommt dieser Preis bei den Konsumenten, also bei euch, an? 54,7 Prozent aller Befragten halten die 150 Euro für einen überaus angemessenen Preis. Für 35,9 Prozent stellt dieser Betrag die oberste Grenze des Budgets dar, das sie auszugeben gewillt sind. 9,4 Prozent gaben an, dass dieser Preis weit über dem liegt, was sie erwartet hatten, und dass sie deshalb auf den Kauf der Konsole verzichten. Neben den neuen Hardware-Features (zweiter Bildschirm, Touchscreen und Mikrofon) hat der Nintendo DS auch einen weiteren Kaufanreiz zu bieten – die Abwärtskompatibilität. Die absolute Mehrheit aller Teilnehmer unserer Umfrage (87,4 Prozent) findet es überaus praktisch, nur ein Gerät für das Spielen von DS- und GBA-Spielen zu benötigen. Die restlichen 12,6 Prozent nutzen weiterhin ihren GBA (SP), um GBA-Titel zu spielen.



N-ZONE NÄCHSTES FEEDBACK

Resident Evil 4

Eure Meinung zum Horror-Meisterwerk

Das Grauen kehrt zurück und hat ein geniales Spiel dabei. Capcom liefert mit *Resident Evil 4* ein Spiel ab, das in allen Belangen neue Maßstäbe setzt. Wie ist eure Meinung dazu?

Teilt uns auf www.n-zone.de oder im Zeugnis auf Seite 95 mit, was ihr von dem Spieletitel haltet. Die Ergebnisse könnt ihr dann in der nächsten N-ZONE lesen.

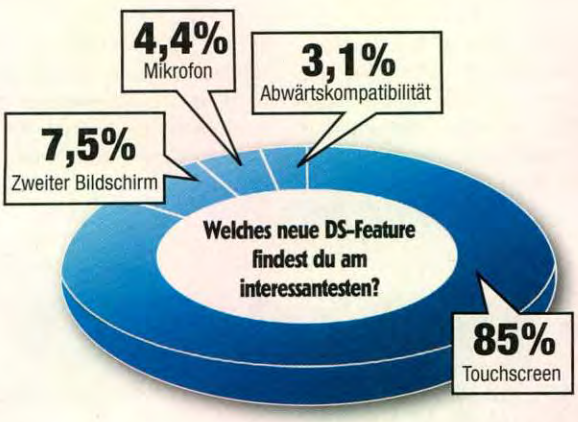
Der Nintendo DS ist der PSP von Sony grafisch unterlegen. Was meinst du dazu?

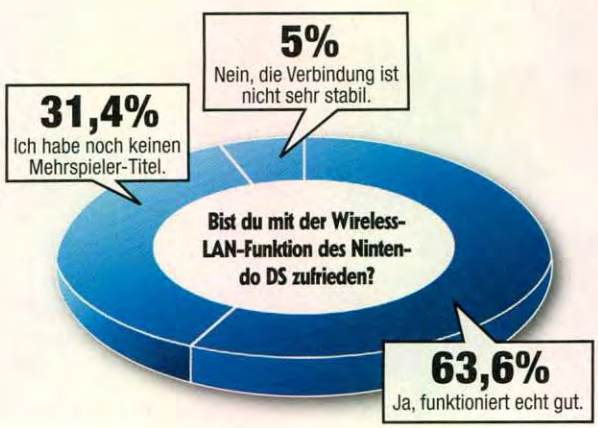
Heutzutage ist die Grafik-Power einer Spielekonsole wichtiger denn je. Gerade im Vergleich zum Konkurrenz-Handheld aus dem Hause Sony ist der Nintendo DS in diesem Bereich unterlegen. Nintendo war in der Vergangenheit jedoch immer schon ein Garant für innovative Spielideen, die auch ohne Bombastgrafik überaus gut funktionierten. 93,6 Prozent aller Umfrageteilnehmer sehen gerade hier auch die Stärke des Nintendo DS und schreiben den innovativen Hardware-Features die größte Wichtigkeit zu. Lediglich 6,4 Prozent sind Technikfanatiker und rücken die grafischen Fähigkeiten einer Konsole eindeutig in den Vordergrund.

INFO EURE MEINUNG

Welche Starttitel hast du dir zusammen mit dem Nintendo DS gekauft?

Aphalt Urban GT	2,1%
Die URBZ: Sims in the City	0,8%
Pokémon Dash	2,1%
Polarium	18,5%
Project Rub	2,1%
Rayman DS	2,6%
Super Mario 64 DS	44,8%
Wario Ware Touched!	22,5%
Zoo Keeper	0,8%
Andere	0,8%





N-ZONE STIMMEN AUS DEM FORUM

Neben unseren zahlreichen Online- und Zeugnisfragen haben wir euch auch einige Meinungen im Forum entlocken können.

N-ZONE-Leser über den Nintendo DS.

Cooli11 — AW: Nintendo DS Start in Europa: Überzeugender Neuling im Handheld-Bereich oder billiger GBA-Abklatsch?

Rang: ◆
Anmeldedatum: 03.05.02
Autorenpunkte: 103
Lesertests: 4
Datum: 17.03.05 12:49

Mit dem Preis bin ich mehr als zufrieden, 149€ für so ein Spitzengerät sind echt angemessen

Naja, bloß ist die Spieleauswahl noch ziemlich begrenzt, außer ein paar N64 Remakes und ein paar Minispielen ist da (noch) nicht viel zu holen, wenn man mal von den GBA Spielen absieht

Die grafische Leistung ist mir persönlich ziemlich egal, mir geht es hauptsächlich um den Spielspaß, und der ist dank Touchscreen, Mikro und den 2 Displays mehr als vorhanden...
Ich könnte mir auch kein Wario Ware vorstellen, dass eine super geile Grafik hat, da würde man überhaupt nicht mehr durchblicken... Gerade bei so schlichten Dingen ist der Spielspaß doch am Größten

geändert am 17.03.2005 um 12:49 Uhr von Cooli11

Weiterleiten | Antworten

Explicit — AW: Nintendo DS Start in Europa: Überzeugender Neuling im Handheld-Bereich oder billiger GBA-Abklatsch?

Rang: ▲
Anmeldedatum: 22.02.05
Keine Autorenpunkte
Datum: 17.03.05 16:15

Also ich bin auf jeden Fall höchst zufrieden mit dem DS!!!!
Der DS bringt wieder Mal einen frischen Wind in die Videospiel-Szene!
Die innovativen Features überzeugen mich auch sehr! Ich habe ihn mir gleich am 11. März gekauft. Ich muss sagen, dass ich für das ganze darauffolgende Wochenende nicht anzusprechen war, weil mich Super Mario 64 DS so gefesselt hat!
Naja die Auswahl an Spielen am ersten Tag waren eher dürftig, aber wenn ich die Spiele sehe, die sich für den DS anbahnen, verfliegt mein kleiner Ärger schnell!
Mit der Grafik bin ich zufrieden: Zum Glück sind bei Super Mario 64 DS die Grafikleistungen noch nicht ganz ausgereizt!!!

Hoffentlich wird Nintendo auch ein Zelda- Spiel mit Ocarina of Time-(oder andere Zelda-Spiele) Grafik herausbringen!! Dann wär das "Nintendo-Märchen" perfekt!!!!

Weiterleiten | Antworten

Bist du mit der Auswahl an DS-Starttiteln zufrieden, die zusammen mit der Konsole erscheinen?

Eine Konsole ist nur so gut wie die dafür erhältlichen Spiele. Nintendo hat deshalb zum DS-Start eine ordentliche Anzahl an Titeln auf den Markt gebracht. 28,8 Prozent aller Teilnehmer der Umfrage sind von den Startspielen hellauf begeistert und sehen ihre Wünsche in diesem Bereich gänzlich erfüllt. 60,6 Prozent halten die Auswahl für zufriedenstellend, d. h., sie hätten sich auch nicht beschwert, wenn es mehr gewesen wären. Der geringste Teil, nämlich 10,6 Prozent, sind völlig enttäuscht, da kein einziges der Spiele im Start-Line-up ihr Interesse wecken konnte.

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

N-ZONE EXKLUSIV

Teil 1: Geschichte von Nintendo
Teil 2: Product Analysis
Teil 3: Product Localization, Testing & Technical Support
Teil 4: Verpackungen/Anleitung
Teil 5: Marketing
Teil 6: Communication Center
Teil 7: Online-Department
Teil 8: Lager
Teil 9: Reparaturabteilung

Zu Besuch bei Nintendo

Teil 3: Product Localization, Testing & Technical Support

Diesen Monat führt uns die Reise durch die wichtigsten Abteilungen von Nintendo of Europe nach Frankfurt am Main. Etwa 30 Kilometer vom Nintendo-Hauptsitz in Großostheim entfernt hat die Abteilung „Product Localization, Testing & Technical Support" ihren Sitz. Wie der Name bereits andeutet, ist diese Abteilung in Unterabteilungen gegliedert. Kai Zeh ist der Manager all dieser Abteilungen, bei ihm laufen die Fäden zusammen. Zunächst erklärt er uns die Product Localization. „Hier betreuen wir die PAL-Versionen von First- und Second-Party-Spielen* und sind für die Übersetzung der Texte zuständig. Betreuen heißt, dass wir die Spiele daraufhin überprüfen, ob es damit Probleme auf dem europäischen Markt geben könnte. Als prominentes Beispiel kann ich hier *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* nennen, bei dem die Entwickler in einigen arabisch angehauchten Abschnitten Teile von Korangesängen integrierten. Aus Respekt zu der betroffenen Religionsgruppe, baten wir die Entwickler, die Gesänge aus dem Spiel zu nehmen. Was die Übersetzung angeht: Hiermit starten wir noch während der Entwicklung des Spiels, um die Zeitspanne zwischen der Veröffentlichung in Japan und den USA sowie Europa so kurz wie möglich zu halten. Wir übermitteln die übersetzten Texte den Entwicklern oder pflegen sie mittels spezieller Tools selbst in das Spiel ein. Die endgültige Implementierung der Texte erfolgt aber beim Entwickler." Doch es kommt nicht nur auf das simple Übersetzen der Texte an. „Vergleicht man beispielsweise eine deutsche Übersetzung mit dem japanischen Original, wird man häufig feststellen, dass die Texte zwar ähnlich, jedoch nicht identisch sind. Witze kann man beispielsweise selten 1:1 übersetzen. Nintendo möchte, dass der Spieler in ein Spiel eintauchen und seine Fantasie spielen lassen kann. Hierzu kann eine gute

GUT BEHÜTET So sieht der Arbeitsplatz der „Tester" aus. Damit die geprüften Versionen nicht abhanden kommen, werden sie in Boxen eingeschlossen.

WITZIG Wichtige Anweisungen hängen an den Türen der Tester.

GEHEIM Die Trommeln in der Testabteilung deuten darauf hin, dass hier gerade an der PAL-Version von Donkey Konga 2 gearbeitet wird. Leider durften wir das nicht überprüfen.

* First-Party-Spiele sind Titel, die von Nintendo selbst entwickelt werden. Second-Party-Entwickler haben einen Vertrag mit Nintendo und programmieren exklusiv für Nintendo.

STRENG LIMITIERT Im Büro von Kai Zeh hängen Bilderrahmen mit Anleitung und Game Disc zu Animal Crossing und Tales of Symphonia. Diese hat Nintendo als motivationsfördernde Maßnahme an die an der Lokalisation der beiden Spiele beteiligten Teammitglieder ausgeteilt.

MEISTERWERK Stolz präsentiert uns Kai Zeh ein Mario-Bild, das von Nintendo-Mastermind Shigeru Miyamoto höchstpersönlich gemalt wurde.

Lokalisation entscheidend beitragen. Dabei ist es auch wichtig, dass es sich um lebendige Sprache handelt. Deswegen legen wir auch Wert darauf, dass alle Übersetzer aus dem Land kommen, in dessen Sprache übersetzt werden soll", erzählt uns Kai Zeh weiter. Dabei muss die Lokalisationsabteilung teilweise wahre Textmonster bewältigen. Beim Namco-Rollenspiel *Tales of Symphonia* mussten beispielsweise über 460.000 Wörter übersetzt werden. Eine der aufwendigsten Lokalisationen seit der Gründung der Abteilung vor acht Jahren dürfte *Animal Crossing* mit rund 550.000 Wörtern pro Sprache gewesen sein. „Für die Übersetzung der Texte von *Animal Crossing* haben wir rund sechs Monate gebraucht. Für ein normales Spiel benötigen wir dagegen etwa zwei Monate", erklärt uns Kai Zeh.

TESTING & TECHNICAL SUPPORT

Die zweite Unterabteilung beschäftigt sich mit dem „Testing" der Spiele. Hier werden die Übersetzungen geprüft. „Natürlich melden wir einen Fehler im Spiel auch an die Entwickler, der Fokus liegt aber auf der Überprüfung des Textes, eine korrekte Rechtschreibung sowie Logikfehler", sagt Erkan Kasap, Assistant Manager Product Testing. Dabei ist es sehr wichtig, dass die richtigen Versionen überprüft werden: „Es hört sich simpel an, aber wenn von einem Spiel hundert Versionen existieren und man auch nur einen Tag an der falschen Version testet, hat man viele Stunden umsonst gearbeitet. Das summiert sich dann nicht nur auf der finanziellen Seite, sondern macht sich vor allem zeitlich bemerkbar, indem Zeitpläne durcheinander geraten." Dass die Testabteilung die richtigen Versionen erhält, dafür zeichnet unter anderem eine weitere Abteilung, der technische Support, verantwortlich. Diese stellt auch für andere Nintendo-Abteilungen Versionen von Spielen zur Verfügung, damit sie beispielsweise auf Messen eingesetzt werden können. Der technische Support ist darüber hinaus für eine ordnungsgemäße Funktion der Arbeitsstationen von Testern und Übersetzern verantwortlich. Desweiteren gibt es die Unterabteilung Lotcheck. Sie überprüft sämtliche Spiele (auch die von Drittherstellern) nach bestimmten Richtlinien in Bezug auf die Programmierung. „Wir stellen zum Beispiel sicher, dass der Reset-Knopf an allen Stellen im Spiel funktioniert, dass man ohne Probleme den Controller ein- und ausstöpseln kann und dass der richtige Text angezeigt wird, sobald der Deckel für den GameCube geöffnet wird. Außerdem halten wir die Entwickler dazu an, dem Spieler bei Problemen Lösungen zu bieten. Ist eine Speicherkarte beispielsweise voll, dann soll der Spieler automatisch ins Speicherkarten-Menü kommen, um seine Daten verwalten zu können. Falls ein Spiel unsere Richtlinien nicht erfüllt, geht der Titel immer wieder an den Entwickler zurück, bis alles in Ordnung ist", so Kai Neumann, Assistant Manager Product Testing & Technical Support.

IM HERZEN GAMER

Die Abteilung Product Localization, Testing & Technical Support hat es Jahr für Jahr mit einer Vielzahl an Titeln zu tun. Dabei gibt es saisonbedingt Zeiten, in denen enorm viel Arbeit anfällt, wie zum Beispiel in der Vorweihnachtszeit. Der erhöhte Arbeitsaufwand ist nur mit einer flexiblen Gestaltung der Mitarbeiterzahl möglich. „Wir haben ein Kernteam, das aus 110 Leuten besteht. Dieses stocken wir, je nach Bedarf, für einen begrenzten Zeitraum auf. Wir hatten bereits über 350 Leute, die gleichzeitig an verschiedenen Projekten gearbeitet haben", teilt uns Kai Zeh mit. Stress hin oder her, im Herzen sind die Mitarbeiter bei Nintendo alle Gamer – und auch noch sehr gute, wie wir schmerzlich bei einer Partie *Mario Power Tennis* erfahren mussten. Im nächsten Monat werfen wir einen Blick in eine neue Abteilung bei Nintendo und sagen euch, wie die Anleitungen und Verpackungen zu den Spielen entstehen.

FABIAN SLUGA

RUHE, BITTE! Im Büro der Übersetzer ist höchste Konzentration angesagt.

CHEATS & CODES

SASCHA DOWIDAT
28, FREIER MITARBEITER

Unser Eldorado für Cheat-Freaks: Auf diesen Seiten findet ihr jede Menge Tipps!

Cheats im Überblick

Hier sind alle Cheats der letzten 6 Ausgaben

GameCube

Titel	Ausgabe
Animal Crossing	12/04
Call of Duty: Finest Hour	02/05
Catwoman	11/04
Conflict: Desert Storm II	05/04
Def Jam: Fight for NY	01/05
Die Sims brechen aus	05/04
Die Unglaublichen	02/05
Donkey Konga	13/04
GoldenEye: Rogue Agent	02/05
Goblin Commander	01/05
Harry Potter und der Gefangene von Askaban	12/04
James Bond 007: Nightfire	13/04
Madden NFL 2005	11/04
Madden 2005	13/04
Mario Kart: Double Dash!!	01/05
Metroid Prime 2:Echoes	02/05
Mortal Kombat: Deadly Alliance	11/04
NBA Live 2005	02/05
Paper Mario: Die Legende vom Äonentor	01/05
Pikmin	12/04
Pikmin 2	13/04
Pokémon Channel	12/04
Prince of Persia: Warrior Within	03/05
Puyo Pop Fever	11/04
Second Sight	12/04
Shrek 2	12/04
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	11/04
SSX Tricky GC	04/05
Terminator 3: Redemption	13/04
The Simpsons Hit & Run	04/05
Tiger Woods PGA Tour 2005	13/04
Ty der tasmanische Tiger 2	03/05
Wario Ware, Inc.: Mega Party Game$	11/04 12/04
X-Men Legends	03/05
Yu-Gi-Oh! Königreich der Illusionen	04/05
Zelda: Four Swords Adventures	04/05

Game Boy Advance

Titel	Ausgabe
Action Man: Robot Attack	01/05
Barbie – Die Prinzessin und das Dorfmädchen	03/05
Bomberman	12/04
Die Unglaublichen	02/05
Grand Theft Auto Advance	04/05
Lego Knights Kingdom	01/05
Mario Golf Advance Tour	12/04
Sonic Advance 3	11/04
Spyro Fusion	11/04
Tron 2.0 Killer App	02/05

Nintendo DS

Titel	Ausgabe
Asphalt Urban GT	03/05
Project Rub	04/05
Super Mario 64 DS	03/05
Tiger Woods PGA Tour	2005 04/05

N-ZONE HELPLINE

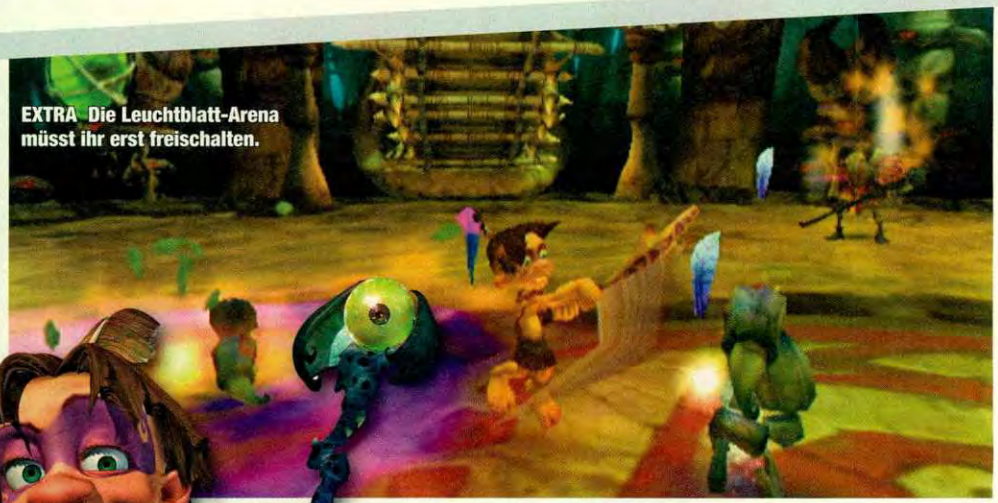
Wir helfen, wenn es nicht mehr weitergeht.

Ihr habt ein ganz spezielles Problem, das noch nicht gelöst wurde? Dann erhaltet ihr ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft euch weiter:

0190/84 60 33

Taglich von 8 bis 24 Uhr.

Der Anruf kostet pro Minute €1,86.



EXTRA Die Leuchtblatt-Arena müsst ihr erst freischalten.

Tak 2: Stab der Träume

CODES Gemixte Extras

Der kleine Tak sammelt auf seinem Weg allerlei nützliche Gegenstände auf. Wenn er genug Federn, Käfer und Kristalle zusammenhat und dann auch noch die entsprechenden Karten findet, kann er neue Charaktere oder Minispiele freischalten. Wer keine Lust hat, so lange zu warten, mischt mit der Universal-Karte und unseren Rezepten nach Herzenslust, wonach ihm gerade ist.

Freischaltbares Extra	Käfer	Kristalle	Früchte
Ballonkopf Minispiel 1-2-Spieler-Modus	48	62	19
Crashkurs Minispiel 2-Spieler-Modus	5	41	41
Fliegende Hühner Minispiel 1-2-Spieler-Modus	18	71	50
Hühner Tennis Minispiel	55	171	35
Flohangriff Minispiel 1-Spieler-Modus	22	6	17
Katapultchaos Minispiel 2-Spieler-Modus	103	33	20
Leuchtblatt-Arena Minispiel (Bild Nr. 6) 1-Spieler-Modus	68	13	8
Lianen-Klettern Minispiel 2-Spieler-Modus	8	1	37
Pfeilgrube Minispiel 2-Spieler-Modus	83	43	142
Stromschnellen Minispiel 1-Spieler-Modus	1	105	81
Fauna Minigame-Charakter	44	13	0
JB Minigame-Charakter	16	17	38
Lok Minigame-Charakter	2	2	5
Thaloc Minigame-Charakter	99	363	2
Toter Juju Minigame-Charakter	55	171	35
Soundeffekte Set 1	4	55	36
Spielmusik	14	17	7
Tak Intro	8	2	5
Werbung	6	16	6
Taks Federfarbe	4	9	23
Verstärkter Mana-Magnet	3	27	31

REZEPT Nehmt euch die Universal-Karte und mixt die entsprechenden Zutaten.

ERGEBNIS Habt ihr alles richtig gemacht, steht in der Übersicht: „gemischt".

Star Fox Assault

TIPPS Neue Multiplayer-Levels und Extras

Für den Mehrspieler-Modus gibt es zahlreiche Arenen, die aber nicht von Anfang an zur Verfügung stehen. Um diese freizuschalten, müsst ihr folgende Levels mit dem coolen Fuchs erledigen:

Aparoid City
Beendet Aparoid Homeworld: Breaching the Defenses
Corneria City
Beendet Corneria: War Comes Home
Fichina
Beendet Fichina: Into the Storm
Inner Sargasso Hideout
Beendet Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited
Outer Sargasso Hideout
Beendet Sargasso Space Zone: Hostilities Revisited
Katina Outpost
Beendet Katina: Frontier Base Battle
Planet Sauria
Beendet Sauria: Reunion
Space Statio
Beendet Orbital Gate: Incoming

Um den Shoot'em-Up-Klassiker *Xevious* freizuschalten, müsst ihr dazu im Story-Modus alle silbernen Medaillen einsammeln.

Fight Night Round 2

CHEATS Kämpft überall und als Miniaturausgabe

Wem die anfangs vier Schauplätze in *Fight Night Round 2* zu wenig sind, der kann sich mit unseren Cheats Zugang zu neuen Arenen ermogeln. Wenn ihr dann noch als Miniaturausgaben gegeneinander antreten wollt, ist das auch kein Problem. Folgendes solltet ihr dazu tun:

Alle Austragungsorte:
In der Modus-Auswahl müsst ihr immer wieder Links drücken, bis eine Glocke ertönt.
Kleine Kämpfer:
In der Auswahl für den Austragungsort müsst ihr immer wieder Hoch drücken, bis eine Glocke ertönt.

N-ZONE CLASSIC CHEATS

Ty der tasmanische Tiger

CHEATCODE Klassik-Cheats

In diesem Spiel sind die Cheats ausnahmsweise während des Gameplays einzugeben. Mit diesen Tricks könnt ihr zum Beispiel sofort schwimmen, ohne Gefahr zu laufen, blubbernd unterzugehen.

Alle Technorangs:
L, R, L, R, Y, Y, Y, B, Y, B
Alle Objekte:
L, R, L, R, Y, Y, X, B, B, X, Z, Z
Tauch- und Schwimmfähigkeit:
L, R, L, R, Y, Y, B, B, Y, B

WASSERRATTE Ty kann mithilfe eines Codes gleich von Anfang an schwimmen.

N-ZONE SCHUMMELMODUL

Action-Replay-Codes

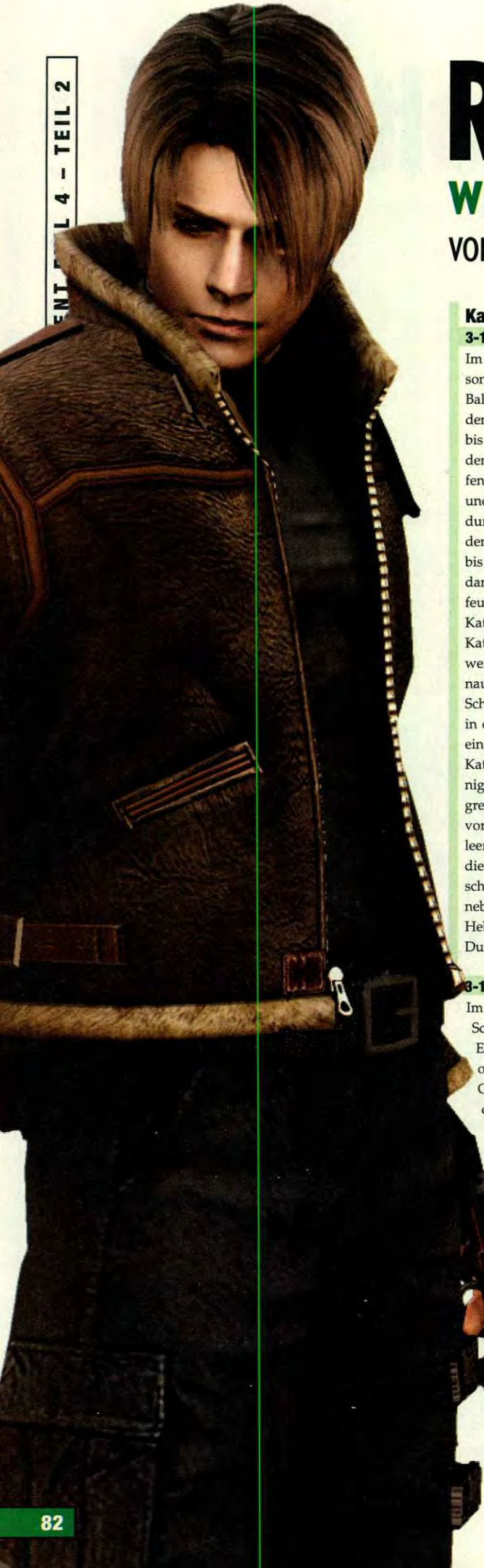
Ihr müsst zuerst die Codes unter **[m]** eingeben, damit euer GameCube das jeweilige Spiel auch als solches erkennt:

Mario Power Tennis

[m]
9APA-V3PD-QZKYU
54YB-Y309-W9NXF
Gegner können sich nicht bewegen
DPVC-WY82-0BFX3
VAGU-PX1M-2V4UT
Alle Charaktere freischalten
PYUR-1V8Y-H8E44
HAB9-4DH0-BXG1Y
Minispiele freischalten
Z03J-70WZ-WE297
RENU-5D27-RJ971

Zelda: Four Swords Adv.

[m]
8BPH-17B7-VTQHM
H035-8A55-Y5P21
Pegasus-Stiefel (D-Pad links drücken)
Controller in Port 4 benutzen
WQKA-EF1Q-PJMMK
0Y0V-606Q-JD5B6
PGR7-171G-65C10
Laterne (D-Pad rechts drücken)
Controller in Port 4 benutzen
R7F7-DWF1-CXBKD
D72R-ADVK-RCT47
U5TE-N0CU-2EWCV
Bumerang (D-Pad oben drücken)
Controller in Port 4 benutzen
P375-Y7W4-2BUYM
TG5P-V374-4XH2U
76YF-Y4UM-Y7KV4
Pfeil & Bogen (D-Pad unten drücken)
Controller in Port 4 benutzen
D5C7-4X2A-4AQ7H
UXE2-K5ZW-UZTRN
4N99-PQ8K-TB1V9
Hammer (L+D-Pad links drücken)
Controller in Port 4 benutzen
A6AR-K0BF-MB89A
ME8A-QH8Q-BQGH8
0B2D-Z5PR-D28QF
Schaufel (R-Knopf drücken)
Controller in Port 4 benutzen
BH45-0MGU-6VCW1
MT1A-NCBB-7WMH7
QW73-8V10-6NDX5



Resident Evil 4

Wir begleiten euch bis zum Ende

von Leons und Ashleys Abenteuer.

Kapitel 3: Das Schloss

3-1 Außenbereich

Im ersten Bereich gibt's außer Items nichts Besonderes zu entdecken. Die Gegner auf dem Balkon schaltet ihr mit dem Gewehr aus. Bei den Mönchen an den Katapulten wartet ihr, bis diese gefeuert haben, und rennt dann auf den Gang zu eurer Linken zu. Lauft die Stufen auf der linken Seite hinab, um einige Items und eine Kanone zu entdecken. Weiter geht's durch den Gang auf der linken Seite und zu den Stufen, wo ihr kurz innehaltet. Wartet ab, bis eure Gegner geschossen haben, und rennt dann nach oben. Dreht euch nach rechts und feuert auf das Fass auf der Plattform mit dem Katapult. Danach sind die Feinde am anderen Katapult fällig. Als Nächstes kommen drei weitere Mönche die Stufen hinter euch hinauf. Anschließend kümmert ihr euch mit dem Scharfschützengewehr um den Sensenmann in der Hütte. Platziert Ashley anschließend in einer sicheren Ecke. Wartet, bis der Gegner am Katapult über euch gefeuert hat, und lauft einige Schritte über die Brücke. Dreht euch um, greift zur Sniper und erledigt den Mönch, bevor er erneut schießen kann. Räumt die Hütte leer und geht alleine bis zur Mitte der Brücke, die zur nächsten Plattform führt. Von dort aus schaltet ihr den Gegner am Katapult rechts neben dem Tor im Norden aus. Bedient den Hebel und die Kanone und passiert den neuen Durchgang.

3-1 Eingangsbereich

Im Inneren schnappt ihr euch das Platinum-Schwert und platziert eure Begleiterin in einer Ecke weit weg von den Türen. Kümmert euch oben um das Mönchsgesindel und nehmt das Goldschwert von der Wand. Setzt stattdessen das Platinum-Schwert ein. Das Goldschwert wird in der Halterung für das Platinum-Schwert platziert und gibt einen Geheimgang frei. Im nächsten Abschnitt stellt ihr Ashley beim Durchgang im Osten ab und nehmt euch die westliche Tür vor. Betretet die Kammer zu eurer Rechten, schaltet den Armbrustschützen aus und holt dann das Mädel zu euch. In der bewachten Kammer findet ihr den Schlüssel für das Tor. Sobald ihr ihn an euch genommen habt, strömen Gegner in den Raum. Ballert auf das Fass neben der Tür, um mehrere Mönche auf einmal auszuschalten. Anschließend geht ihr durch das Schlosstor.

3-1 Innen, Gefängnis

Untersucht das Gemälde bei den Statuen, um den Gefängnisschlüssel zu entdecken, mit dem ihr die blaue Tür öffnet. Nähert euch dem blinden Gladiator in der Zelle und flieht, sobald er sich losreißt. Lauft immer um die Säule herum und wartet, bis er seine Klauen in die Wand bohrt. Ballert dann auf den Parasiten auf seinem Rücken. Feuert auf die Glocken, um den Kämpfer in die Irre zu führen. Nach dem Kampf legt ihr den Schalter in der Zelle um und kehrt zu den Statuen zurück. Erledigt die Mönche und kämpft euch bis zur Halle voran. Verschanzt euch in den Ecken und ballert von dort aus auf die Angreifer. Anschließend geht ihr in den Raum im Norden. Stellt Ashley auf eine der Bodenplatten und begebt euch selbst auf die andere. Kümmert euch um die Gegner und kehrt dann in die Halle zurück, um den Hebel zu bedienen. Auf der oberen Ebene lasst ihr Ashley bei den Bildern nach oben klettern und an den beiden Hebeln drehen. Gebt ihr Feuerschutz! Im Anschluss geht's über die Plattformen im Becken und durch die große Tür auf der anderen Seite weiter. In der Halle dahinter gibt's außer einem Händler, verschiedenen Items und einer Schreibmaschine noch einen Schießstand. Lauft den Gang neben der Schreibmaschine entlang.

3-2 Kanalisation

Durch die Tür auf der Seite des Gangs gelangt ihr in die Kanalisation. Dort macht ihr Bekanntschaft mit unsichtbaren Parasiten. Die Laser-Zielhilfe eurer Waffe hilft euch, die Biester besser zu erkennen. Nachdem ihr die beiden Wesen im Becken erledigt habt, betretet ihr den nächsten Raum, wo euch ein weiteres Insektenmonster erwartet. Setzt euren Weg fort, bis ihr im Büro mit dem Ventilrad landet. Lasst das Wasser ab und geht durch den freigelegten Gang. Vorsicht – ihr werdet von zahlreichen Insekten attackiert. Orientiert euch bei den schwingenden Beilen an den Schatten der Klingen.

3-2 Haupthalle, Galerie und Garten

Folgt dem Weg, bis ihr wieder in der Haupthalle landet, wo die Kuttenbrüder gerade eine okkulte Party veranstalten. Versaut ihnen den Spaß, indem ihr eine Granate in die Runde schleudert. Weiter geht's über den Kronleuchter zur gegenüberliegenden Seite, wo ihr nach wenigen Schritten nach rechts über den nächsten Leuchter zur anderen Seite zurückkönnt. Bedient den Hebel an der Wand und springt nach unten. Durch die Tür oben beim Händler geht es weiter. Sobald ihr in die nächste Halle kommt, greift ihr zum Scharfschützengewehr,

FEUERWERK Mit gezielten Schüssen auf die Fässer schaltet ihr die Gegner an den Katapulten aus.

PROST! Ballert auf die Weinflasche auf dem Bild, um die Tür zu eurer Linken zu öffnen.

mit dem ihr die beiden Mönche mit der Armbrust unschädlich macht. Nachdem ihr euch um das restliche Gesindel gekümmert habt, verschwindet ihr durch die südwestliche Tür. Erledigt den roten Anführer, um an den Schlüssel für die Galerie zu kommen. Wenn ihr ihn entkommen lasst, klemmt er sich hinter ein Geschütz. In der Galerie erwartet euch ein kleines Rätsel, das ihr löst, indem ihr folgende Schalter nacheinander bedient: 1, 3, 2, 4. Hinter der Geheimtür greifen euch zahlreiche Mönche an. Lauft so schnell wie möglich die Stufen auf der linken Seite hinauf und kümmert euch oben in den schmalen Seitengängen um die Angreifer. Bleibt ständig in Bewegung und verziert die Tapeten mit allem, was euch vor die Flinte läuft. Betätigt als Nächstes den Schalter auf der oberen Ebene im Nordwesten. Nachdem ihr das Sicherheitssystem aktiviert habt, flieht ihr im Kreis vor den beiden Bazooka-Schützen. Weiter geht's in den seitlich gelegenen Raum auf der oberen Ebene, wo ihr den nächsten Schalter unter der Vase benutzt. Wenn ihr den Raum verlasst, befinden sich zwei Mönche mit Bazookas auf dem Sockel, die eine Kiste bewachen. Durch die Tür im Westen geht's weiter. Lauft so lange, bis ihr im Garten anlangt. Dort sucht ihr die beiden blauen Mondsteinhälften bei den Springbrunnen im Irrgarten. In eurem Inventar kombiniert ihr die beiden Hälften und geht durch die Tür im Südosten.

3-3

Durch die Tür im Süden verlasst ihr den Raum. Am Ende des Korridors betätigt ihr die Klingel und feuert auf die Flasche auf dem Bild. Bevor ihr durch die soeben geöffnete Tür geht, rüstet ihr euch mit der Schrotflinte aus. Nach der Zwischensequenz ballert ihr zuerst auf die Gegner, bevor ihr eines (!) der Schlösser eures Käfigs aufschießt. Außen kümmert ihr euch um die normalen Gegner, bevor ihr den blinden Gladiator ausschaltet, indem ihr wie zuvor auf den Parasiten auf seinem Rücken feuert. Versucht, den Kämpfer nicht aus dem Käfig zu lassen. Durch die Tür im Nordosten gelangt ihr auf einen Balkon, von dem aus ihr die Angreifer erledigt, bevor ihr nach unten springt und den Hebel betätigt. Klettert nach oben zurück, wehrt die Angreifer ab und geht über die Brücke und dann die Stufen zu eurer Linken hinab. Hier findet ihr unter anderem einen Raketenwerfer. Werft keine Gegenstände weg, um ihn mitzunehmen – am Ende des Korridors hinter der Tür auf dem Balkon im Südwesten trefft ihr einen Händler.

3-4

Nachdem ihr oben alle Items eingesammelt habt, steigt ihr die Stufen hinab. Von der kleinen Plattform aus schießt ihr auf Ashleys Fesseln. Als Nächstes müsst ihr Ashley die Angreifer vom Hals halten. Im folgenden Abschnitt steuert ihr das Mädchen. Ihr könnt euch dabei nicht wehren, sondern lediglich mit Lampen auf die Gegner werfen. Dreht im ersten Raum nicht an der Kurbel. Krabbelt stattdessen einfach unter dem Tisch rechts neben der Tür durch. Den Gegner im nächsten Raum erledigt ihr, damit ihr in Ruhe die beiden Kurbeln bedienen könnt. Ihr gelangt in einen düsteren Raum, in dem ihr das Regal beiseite schiebt und den Schalter dahinter betätigt. Krabbelt unter dem Tisch neben der Tür durch, drückt den nächsten Schalter in der Ecke und geht durch das Metalltor. Beim Kamin nehmt ihr die Steintafel mit, bevor ihr den Schalter hinter dem Regal ein weiteres Mal drückt. Durch die Tür im Norden geht's weiter, bis ihr zu dem Rätsel gelangt. Verschiebt die Platten so, dass sie ein Wappen ergeben. Zuletzt setzt ihr die Steintafel ein. Im nächsten Zimmer sammelt ihr das Insigne der Salazar-Familie und das Serpent-Ornament ein. Sofort stürmen Ritter in den Saal. Lockt sie hinter den Tisch, bevor ihr an ihnen vorbei durch die Tür entkommt. Lauft nun durch die Gänge zurück und weicht den zahlreichen Attacken durch schnelle Reaktionen aus. Begebt euch in den Raum hinter der blauen Tür. Setzt das Insigne an dem Mechanismus ein und bedient ihn. Klettert die Leiter hinauf und lauft die Gänge entlang.

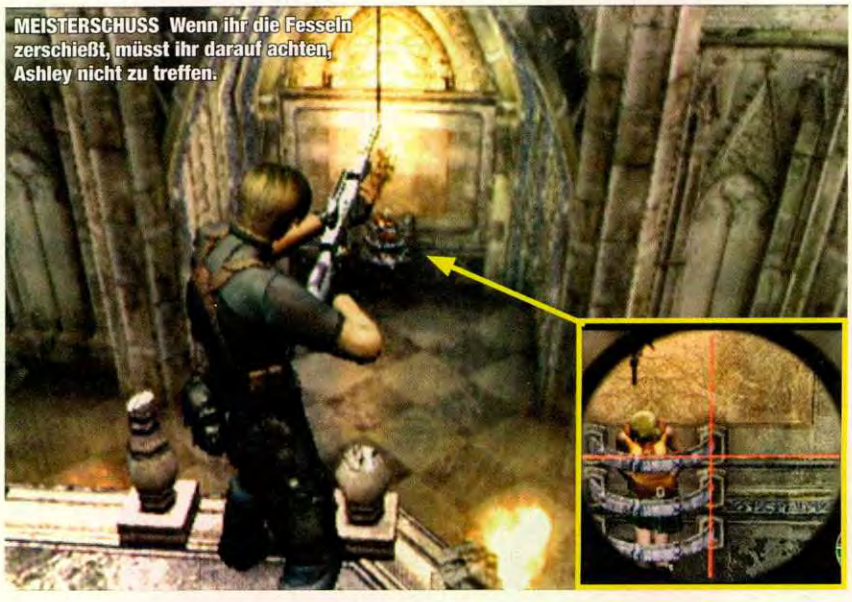
Kapitel 4: Schloss

4-1 Broken Butterfly (optional)

Lauft durch die Tür im Westen durch den Gang mit dem Händler zurück, bis ihr bei dem Käfig landet. Von dort aus geht's nach Süden bis zur Küche weiter. Schaltet die beiden Insekten aus. Hinter der Tür im Süden stoßt ihr auf eine blaue Tür. Folgt dem Gang dahinter, bis ihr ins Freie gelangt. Dort nehmt ihr die Tür unter die Lupe und befördert Ashley per Räuberleiter nach oben. Schnappt euch den Broken-Butterfly-Revolver in der Kiste und kehrt in die Halle zurück, in der das Kapitel begonnen hat.

4-1 Halle mit den Drachen

Schreitet durch die nördliche Tür und stellt euch auf die Plattform, die Leon zur anderen Seite befördert. Im nächsten Saal erledigt ihr den Typen auf dem Drachenkopf an der rechten Wand. Anschließend begebt ihr euch zu der sich drehenden Plattform mit dem Zaun. Springt bei dem Spalt darauf und weiter auf



MEISTERSCHUSS Wenn ihr die Fesseln zerschießt, müsst ihr darauf achten, Ashley nicht zu treffen.

ABKÜRZUNG Anstatt an der Kurbel zu drehen, krabbelt ihr als Ashley im ersten Raum einfach unter dem Tisch rechts neben der Tür durch.

BROKEN BUTTERFLY Hier hebt ihr Ashley durch das Fenster, damit sie euch von Innen die Tür öffnet und ihr die versteckte Wumme erhaltet.

die Plattform im Norden. Dort eilt ihr an den beiden Gegnern vorbei in die Deckung auf der rechten Seite. Feuert mit eurem Gewehr so lange auf die Ketten im Norden, bis der Drachenkopf in die Tiefe stürzt. Am Ende der Stufen dahinter findet ihr das Löwen-Ornament in der Kiste, bevor ihr euch um die letzte Drachenstatue kümmert. Mit Ashley steigt ihr in den Wagen im westlichen Gang.

4-1 Nördlicher Teil

Nach eurer Ankunft begebt ihr euch zur Haupthalle, wo ihr die Ornamente im Norden einsetzt. Hinter der nächsten Tür ist ein Wagen, der euch in den nördlichen Teil des Schlosses zu einem Händler und einem Schießstand befördert. Richtung Osten geht's weiter, bis ihr zu den Ritterrüstungen kommt. Dort lasst ihr Ashley kurz stehen, bevor ihr euch durch den Gang wagt, in dem ihr mehrmals ausweichen müsst. Im runden Saal schnappt ihr euch den Gral des Königs und greift zur Schrotflinte, wenn die Ritter angreifen. Holt anschließend Ashley ab, kehrt in den Gang mit den Bildern zurück und geht durch die gelbe Tür. Stellt Ashley, euch selbst und die beiden Ritterstatuen auf die Bodenschalter und geht durch die soeben freigelegte Tür. Im nächsten Raum entkommt ihr der Falle, indem ihr auf die roten Felder auf der Decke schießt. Anschließend kommen zwei Zombies in einem gigantischen Bohrer auf Ashley zu. Mit gezielten Schüssen beseitigt ihr dieses Problem. In der Schatzkiste entdeckt ihr den Gral der Königin. Zurück im Korridor mit den Bildern, lauft ihr weiter nach Norden. Schaltet die Gegner mit schwerem Geschütz aus. Bei der Tür benutzt ihr den Gral der Königin an der linken und den Gral des Königs an der rechten Statue. Im nächsten Saal greift ihr zur Shotgun, um die fliegenden Insekten abzuwehren. Bedient jetzt den Hebel auf der anderen Seite und feuert auf die Kettenhalterungen der Zugbrücke. Über diese und durch die Tür dahinter geht's weiter. Nachdem ihr den Händler und die Schreibmaschine passiert habt, gelangt ihr ins Freie.

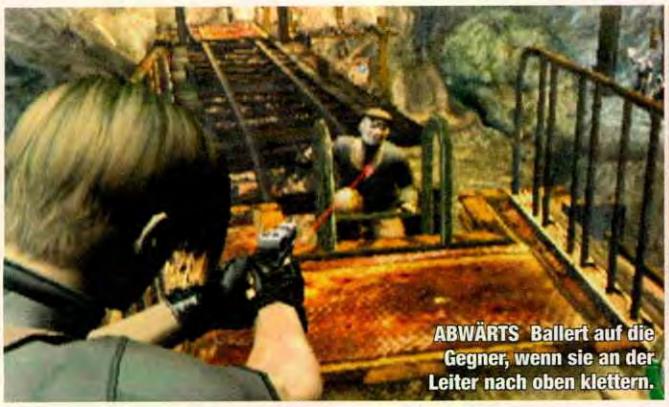
4-1 Außenbereich, Turm, Kanalisation

Kümmert euch mit dem Gewehr um die beiden Gegner auf dem Balkon, bevor ihr über die Brücke geht. Lauft am Turm nach oben, erledigt die beiden Mönche, geht durch die Tür auf der Westseite ins Innere und dort ganz nach oben. Lest die Notizen und bedient den Hebel daneben. Anschließend sucht ihr im Uhrwerk nach Trümmern, die den Mechanismus blockieren, und entfernt sie mit Schüssen aus eurer Pistole. Bedient den Hebel ganz oben und kämpft euch dann nach unten durch, wo ihr durch das linke Tor geht. Bleibt stets in Bewegung! Wenn ihr die Brücke überquert, werdet ihr von zwei Seiten aus angegriffen. Kümmert euch zuerst um die Gegner, die von hinten kommen, lauft wenige Schritte zurück und feuert auf alles, was die Brücke überqueren will. Am besten versucht ihr mit einem Schuss mehrere Gegner zu erwischen. Hinter der Tür erwarten euch zwei blinde Gladiatoren und mehrere normale Gegner. Benutzt den seitlichen Gang, lauft um die Säulen und schießt auf die Glocken, um eure Gegner auszuschalten. Setzt euren Weg nach Osten fort, bis eine Zwischensequenz mit Salazar beginnt. Weiter geht's in der Kanalisation, wo ihr auf eine Schreibmaschine, einen Händler und Items stoßt. Seid darauf gefasst, schnell mit einer Button-Kombination ausweichen zu müssen. Im Raum am nördlichen Ende der Kanäle betätigt ihr den Power-Schalter. Danach eilt ihr zur Tür und versucht, sie zu öffnen. Nachdem dies misslingt, rennt ihr an dem Gegner vorbei und immer im Kreis um den Generator. Dies könnt ihr so lange machen, bis der Aufzug da ist. Alternativ könnt ihr den Plagegeist bekämpfen. Dazu müsst ihr die Gasflasche umwerfen und den Gegner in den Nebel rennen lassen. Während er „gefroren" ist, könnt ihr ihn verletzen. Im Gang findet ihr weitere Flaschen. Rennt Richtung Süden, weicht den Attacken aus und biegt nach links in den Gang ab, an dessen Ende ihr den Raum mit dem Aufzug findet.

DRACHENHALLE Feuert hier bereits aus großer Distanz auf die Gegner, die auf dem sich bewegenden Drachen stehen, um nicht geröstet zu werden.

4-2

Kämpft euch durch die Stollen bis zu der großen Höhle voran und erledigt die Gegner von oben aus, wenn sie die Leiter hinaufklettern. Mit dem Schalter in der Nähe der Gleise aktiviert ihr eine Lore. Danach geht's zur anderen Seite der Höhle, wo ihr den Schalter für die Stromversorgung bedient. Auf dem Weg nach unten müsst ihr euch gegen mehrere Gegner zur Wehr setzen – greift dafür zu schwerem Geschütz. Betätigt den Hebel bei den Gleisen noch einmal und sprengt mit dem Dynamit aus dem Waggon die Wand zur Plattform mit der Tür. In der Höhle dahinter stoßt ihr auf zwei Giganten. Den ersten schaltet ihr relativ leicht aus, indem ihr über die Leiter auf das Gerüst an der Seite klettert, dort kurz auf die Riesen wartet und dann an dem Seil zur anderen Seite gleitet. Betätigt flott den Schalter, damit einer der Gegner ein heißes Bad nimmt. Den zweiten Gegner müsst ihr auf die harte Tour ausschalten. Mithilfe des Seils könnt ihr euch dabei Vorsprung verschaffen und mit Blendgranaten macht ihr den Giganten kurz wehrlos. Bleibt ständig in Bewegung und klettert sofort auf den Rücken des Giganten, sobald dieser in die Knie geht. Durch den Tunnel geht's weiter. Lockt die Insekten in den Tunnel, um sie dort mit Blei voll zu pumpen. Lauft anschließend den Pfad auf



ABWÄRTS Ballert auf die Gegner, wenn sie an der Leiter nach oben klettern.

SALAZAR In diesem Kampf wartet ihr, bis der widerliche Gnom einen Schrei ausstößt. Dann könnt ihr ihn kurz treffen. Greift zur Sniper!

der rechten Seite hinauf. Vorsicht, hierbei greifen euch ständig Rieseninsekten an. In der kleinen Höhle betätigt ihr den Schalter, bevor ihr euch bis zur anderen Seite vorankämpft. Dort findet ihr den nächsten Schalter in einer Höhle. Geht durch das neue Tor in den Tunnel mit den Blöcken. Diese passiert ihr, indem ihr dagegen rennt, sobald sie ganz unten sind. Betätigt nach dem zweiten Block den Hebel an der linken Wand. Ihr gelangt zu einem Aufzug.

4-3

Bahnt euch euren Weg durch die Ruinen und schaltet die beiden Gegner mit einem Schuss aus, wenn sie Feuer spucken wollen. Klettert an der Leiter nach oben und stört die Party um das Feuer mit einer Granate. Dreht an dem Hebel in der kaputten Hütte und klettert an der Leiter hinab. Am Ende des sich anschließenden Tunnels liegt eine Höhle, in der ihr auf die Fallen aufpassen müsst, wenn ihr die Gegner ausschaltet. Um den Typen mit der Kettensäge oberhalb der Leiter kümmert ihr euch am besten von unten aus. Bei ihm findet ihr den Minenschlüssel. Wehrt die Angreifer ab, die euch über die Leiter folgen, und erledigt anschließend den zweiten Kettensägen-Gegner, der im unteren Bereich sein Unwesen treibt. Verwendet den Minenschlüssel an der Tür in der Ecke und setzt euren Weg bis zum Raum mit den Stacheln fort. Ihr müsst wiederum auf die roten Punkte an der Decke schießen und euch gegen mehrere Parasiten wehren. Benutzt eine Flash-Granate, um euch etwas Zeit zu verschaffen. Ihr gelangt zu einigen Bergwerkwaggons, die ihr aktiviert, indem ihr auf den Hebel auf der linken Seite schießt. Während der Fahrt müsst ihr versuchen, eure Waggons von Gegnern freizuhalten. Stellt euch dazu am besten ans Ende des letzten Wagens und ballert von dort aus auf die zahlreichen Angreifer, die euch auch von der Seite aus attackieren. Vorsicht vor den Brettern, denen ihr entweder ausweichen oder sie zerschießen müsst. Wenn die Gegner den Wagen stoppen, feuert ihr auf den Hebel, damit ihr weiterrollt. Die Fahrt endet damit, dass ihr rechtzeitig eine Buttonkombination drücken müsst, um aus dem Wagen zu springen. Danach hämmert ihr schnell auf einen Button, um euch nach oben zu ziehen. Schnappt euch den Opferstein aus der Kammer und kehrt durch den Geheimgang zur Oberfläche zurück. Dort benutzt ihr den Opferstein, um die Tür im Osten aufzusperren, und fahrt mit dem Lift nach oben.

4-4

Lauft bis zu der Brücke, seht euch die Zwischensequenz an und macht in Richtung Aufzug kehrt. Klettert an der Leiter auf der linken Seite hinauf und kümmert euch um die zahlreichen Angreifer. Falls sich die Hand der Statue nicht bewegt, feuert ihr auf den Hebel daran. Springt auf die Hand und kümmert euch um die Gegner auf den beiden höheren Balkons. Danach hüpft ihr auf den östlichen oberen Balkon, betätigt den Hebel und begebt euch zu den westlichen Balkons. Benutzt dazu den Schalter auf der Vorderseite der Statue. Auf der Rückseite könnt ihr einen weiteren Schalter bedienen, damit die Statue beide Arme auf einmal bewegt. Ganz unten findet ihr den Hebel, der die restliche Brücke wiederherstellt. Wenn ihr diese überquert, müsst ihr schnell auf den Action-Button hämmern und rechtzeitig mit anderen Buttons ausweichen. Feuert am Ende der Brücke auf das Schloss und flieht im Freien weiter vor Salazar. Drückt rechtzeitig die eingeblendete Button-Kombination, um nicht in die Tiefe zu stürzen. Weiter geht's in das Gebäude, wo ihr gleich einem Angriff ausweichen müsst. Rennt die Stufen hinauf. Von der Stelle aus, an der die Fässer zerschellen, feuert ihr mit dem Gewehr auf deren Absender weiter oben. Danach geht's über die Bretter in der Mitte zur Leiter und zu dem Schalter hinauf, den ihr betätigt. Nachdem die Angreifer mit Fässern aufgehalten wurden, säubert ihr den oberen Bereich mit dem Scharfschützengewehr und benutzt den Lift. Schiebt vorher die beiden Kisten beiseite, die den Aufzug blockieren. Wehrt die Feinde mit eurer Schrotflinte ab, geht oben den Weg entlang ins Freie und weiter bis zum nächsten Aufzug. Ihr kommt zu einer Schreibmaschine und einem Händler, wo ihr kurz durchatmen könnt.

Bosskampf: Salazar

Lauft zuerst nach rechts und verschanzt euch auf der rechten Seite neben der Leiter. So müsst ihr nur den Attacken eines Tentakels ausweichen. Wartet, bis sich der Kokon mit Salazar am Hals des Biests öffnet, und ballert dann mit schwerem Geschütz auf den kleinen Widerling. Jedes Mal, wenn er seine Deckung verlässt, kündigt er dies durch lautes Schreien an. Sammelt nach Salazars Ableben die herumliegenden Items ein und setzt euren Weg fort. Klettert am Seil hinab und nehmt den Lift, um im Keller bei einem Händler und einer Schreibmaschine zu landen.

Kapitel 5: Insel

5-1 Ankunft

Lauft durch die Höhlen und entscheidet euch für den Weg über die kleine Brücke, sofern ihr nicht die Items auf dem linken Pfad einsammeln wollt. Sobald ihr das Gebäude seht, feuert ihr auf den Suchscheinwerfer. Wenn es zu den ersten Kämpfen kommt, lockt ihr die Gegner zu dem Abgrund, springt darüber und feuert über den Spalt auf die Angreifer. Bei den Ruinen erwartet euch ein Chaingunner, den ihr am besten mit Dauerfeuer aus eurer Schrotflinte lahm legt. Die übrigen Angreifer erledigt ihr von einem der zerstörten Gebäude aus. Anschließend steigt ihr die Stufen hinauf und benutzt den Laser links neben der Tür. Über die Leiter hinter der Ruine am Wasser geht's nach oben zu einem Reflektor. Stellt diesen und den anderen so ein, dass das Ende des Strahls auf die Stelle rechts neben der Tür trifft.

5-1 Höhlen, Zellentrakt

In den Höhlen und Gängen hinter der Tür müsst ihr einem Fels ausweichen, bevor ihr auf Gegner trefft. Oberhalb der Leiter springt ihr auf die nächste Plattform und durch das Fenster in die Höhlen, die ihr von Feinden säubert. Greift zur Sniper, wenn ihr auf die Gegner mit den Bazookas trefft. Nach langen Feuergefechten kommt ihr zur nächsten Tür, hinter der ihr auf einen Händler und eine Schreibmaschine stoßt. Kämpft euch weiter voran. In der Vorratskammer und in der Küche werdet ihr bereits von Gegnern erwartet – seid also wachsam! Ihr erreicht einen Zellentrakt, den ihr durchquert. Werft einen Blick auf die Bildschirme, um Ashleys genauen Aufenthaltsort zu erfahren. Setzt euren Weg bis zum nächsten Händler fort. Danach schaltet ihr die drei Gegner hinter dem sich ständig öffnenden Tor aus, damit das Tor offen bleibt. Lauft durch die Gänge dahinter, speichert bei Bedarf euren Spielstand und geht die Stufen in den zweiten Stock hinauf.

5-1 Labors

Entscheidet euch am Ende des Gangs oberhalb der Stufen für den südöstlichen Gang und betretet das Labor. Dort benutzt ihr das Kontrollpult, indem ihr die blauen Pfeile einmal, die grünen zweimal und die roten dreimal rotieren lasst. In der Kammer dahinter schnappt ihr euch die Schlüsselkarte für den Kühlraum. Feuert mit der Schrotflinte auf die Beine des Angreifers, der in die Kammer kommt, und sucht das Weite. In den Gängen lauern weite-

TIMING Wartet hier, bis alle Lichter über der Tür leuchten, und betätigt dann den Schalter.

KRAUSER Versucht Krauser zu treffen, bevor er zum Zug kommt.

re Monster, die ihr mit einem Schuss auf die Beine ruhig stellt. Geht in die Nähe der Treppe, über die ihr nach oben gekommen seid, passiert das Gittertor und begebt euch zum Kühlraum, den ihr mit der Karte öffnet. Dort findet ihr in einem seitlichen Raum ein Kartenschreibgerät, mit dem ihr eure Sicherheitskarte auf den neuesten Stand bringt. In einem anderen Seitenraum benutzt ihr die Maschine, um eine Tür im Kühlraum zu enteisen, hinter der ihr das Infrarotsichtgerät erhaltet. Bastelt das gute Stück auf euer Gewehr und seht euch den Angreifer damit an. Ihr erkennt die Parasiten in den Monstern als rote Punkte und könnt sie mit gezielten Schüssen erledigen. Verlasst die Kühlkammer und öffnet mit der Schlüsselkarte die Tür am Ende des Gangs daneben. Ihr gelangt in die Abfallbeseitigungsanlage. Betretet das Büro und bedient die Kransteuerung, um zwei Gegner auszuschalten. Die beiden anderen tauchen hinter euch auf. Durch die Beseitigungsanlage gelangt ihr in einen Gang, an dessen Ende ihr in einen Kontrollraum findet. Durch die Tür im Norden geht's weiter. Benutzt euren Revolver oder das Gewehr, um die beiden Giganten vor der Tür mit Kopfschüssen zu erledigen. Lauft den Gang dahinter entlang und werft einen Blick auf die Karte, um einen Speicherpunkt zu entdecken. Anschließend geht ihr durch die Tür neben der Tür zum Speicherpunkt und kümmert euch um den Angreifer. Feuert wie gewohnt auf die Parasiten. Mit einem Schuss auf die Beine legt ihr den Gegner lahm und könnt den Parasiten auf dem Rücken besser treffen. Danach könnt ihr nach Osten auf den Steg gehen, wo ihr einen Händler antrefft. Mit dem Lift gelangt ihr auf den Kommunikationsturm, wo ihr weitere Gegenstände entdeckt. Kehrt jetzt zu Ashleys Zelle zurück und erledigt unterwegs sämtliche Gegner.

5-2

Lasst Ashley vorerst in ihrer Zelle zurück, wenn ihr die Feinde auf den Gängen auslöscht. Kämpft euch zum Kontrollraum durch, erledigt alle Gegner, bedient den Hebel am Pult und ruft Ashley zu euch. Weiter geht's in die Abfallbeseitigungsanlage. Unten angekommen, öffnet ihr das Gittertor, lauft mit Ashley hindurch und schließt es mit dem anderen Hebel wieder, bevor der Gegner euch folgen kann. Hinter dem nächsten Tor schiebt ihr die rote Metallkiste mit Ashleys Hilfe ins Wasser und springt zur anderen Seite. Packt Ashley in den Container und säubert den Bereich. Holt das Mädchen, wenn ihr die nächste Box beiseite schiebt. Kämpft euch weiter voran, bis ihr im Schacht vor dem Raum mit dem Becken landet. Eilt zu dem Kontrollraum und lasst Ashley die Abrissbirne steuern, während ihr die Angreifer abwehrt. Behaltet beide Türen im Auge! Sobald Ashley die Mauer zerstört hat, rennt ihr zusammen durch die Tür dahinter. Wenn ihr die Tür zum nächsten Gang mit dem Hebel öffnet, greifen euch Monster an. Der nächste Gang zu eurer Linken führt in ein Zimmer, in dem ihr die Notstromversorgung wiederherstellt. Lasst Ashley unter der halb geöffneten Tür durchkrabbeln. Im Bereich dahinter stoßt ihr in einer Kammer auf den Händler. Geht zu der großen Tür gegenüber und öffnet sie mit Ashleys Hilfe. Legt die Hebel genau dann um, wenn die Lichter auf der Anzeige über der Tür in der Mitte sind. Im sich anschließenden Raum sammelt ihr die Items ein und springt auf die Ladefläche. Lasst die Gegner nicht zu euch klettern und feuert mehrmals auf den Kühler des Lasters, der euch verfolgt. Wenn der Truck zum zweiten Mal auftaucht, beobachtet ihr lediglich, wie er eure Verfolger überrollt. Sobald euer Gefährt anhält, klettert ihr von der Ladefläche, an der Leiter hinauf und erledigt oben die Gegner. Beeilt euch und behaltet ein Auge auf Ashley! Legt den Hebel in der Mitte um und begebt euch auf die Ladefläche. Haltet diese weiter sauber und feuert bei dem Tor auf den Laster, der euch entgegenkommt. Hinter der nächsten Tür liegt ein Raum mit einem Händler, einem Speicherstein und Items.

5-3

Lest kurz in den Aufzeichnungen auf dem Altar und entscheidet euch für die Tür zu eurer Linken. Im nächsten Bereich erwarten euch unten zahlreiche Gegner. Weiter geht's durch die Tür im Süden. Lasst euch von dem Lift nach oben befördern. In der nächsten Zwischensequenz müsst ihr mehrmals Krausers Attacken durch schnelles Drücken der gewohnten Tastenkombinationen ausweichen. Ihr gelangt in einen mit Laser gesicherten Gang. An den ersten beiden Lasern kommt ihr vorbei, indem ihr wartet, bis die horizontalen Strahlen oben sind. An den letzten beiden Strahlen müsst ihr flott die richtigen Buttonkombinationen drücken, um nicht verletzt zu werden. Betätigt den Schalter neben der Tür und weicht unmittelbar danach der letzten Laserwand aus. Setzt euch im nächsten Raum kurz auf den Sessel, bevor ihr den Lift dahinter nehmt. Dieser befördert euch zu einem Händler, einer Schreibmaschine und zahlreichen Items. Setzt euren Weg fort, bis ihr dem Wesen begegnet.

Bosskampf: widerliche Masse

Seid darauf vorbereitet, den gesamten Kampf über Attacken auszuweichen. Ballert auf die grünen Lichter neben den beiden Türen, um diese zu öffnen. Dann betätigt ihr einen der roten Schalter und sprintet zwischen den Containern zum Schalter am anderen Ende durch und betätigt diesen ebenfalls. Wenn ihr schnell genug wart, müsst ihr innerhalb von 30 Sekunden zur Tür zum nächsten Abteil flitzen. Wiederholt das Spielchen im mittleren und letzten Abschnitt. Die grünen Lichter findet ihr diesmal allerdings nicht direkt neben den Türen, sondern an Stahlträgern. Benutzt eure Karte! Anschließend hängt ihr euch an den Kranhaken. Sobald das Biest wieder hinter euch auftaucht, greift ihr zu eurer Wumme mit der größten Durchschlagskraft und flieht. Lockt das Biest in die Nähe des Fasses und bringt dieses zum Explodieren. In dem seitlichen Gang, den ihr zugänglich macht, indem ihr den Hebel umlegt, ist ein weiteres Fass versteckt. Anschließend lauft ihr immer vor dem Biest davon, dreht euch flott um, feuert mehrere Schüsse ab und flieht wieder, sobald es euch zu nahe kommt.

5-3

Lauft nach dem Kampf auf den Kranhaken zu und verschwindet durch die kleine Metalltür auf der Seite. Geht die Gänge entlang und lasst euch in der Höhle vom Lift befördern. Benutzt die Karte, um euch weiter nach Osten vorzuarbeiten. Zurück an der frischen Luft, feuert ihr von oben auf die Fässer, um das Gesindel zu beseitigen. Im Camp sammelt ihr die Items ein und springt in das Loch im Hauptzelt. In den Gängen findet ihr außer einem Händler einen Schießstand und eine Schreibmaschine.

Bosskampf: Krauser

In den Ruinen trefft ihr erneut auf Krauser. Diesmal greift er euch aus der Distanz an. Versucht ihn zu treffen, sobald er seine Deckung verlässt und euch attackieren will. Seinen Granaten weicht ihr durch Tastenkombinationen aus. Nach mehreren Treffern geht Krauser zum Nahkampf über. Flieht in die Hütte! Seinen At-

tacken entkommt ihr am besten, indem ihr vor ihm flieht. Feuert mit der Schrotflinte auf seine Beine, wenn er auf euch zukommt. Sobald er in die Knie geht, greift ihr zum Revolver oder dem Gewehr. Mit einer Blendgranate lenkt euch Krauser mehrmals ab, um ungesehen zu entkommen. Lauft dann sehr wachsam durch die alten Gemäuer und seid jederzeit darauf gefasst, einem Angriff ausweichen zu müssen. Als Nächstes hat sich der Bösewicht auf einem Gebäude verschanzt. Rennt ins Innere, um ihm im Nahkampf erneut ein paar Treffer einzuschenken. Die Droiden füttert ihr mit Blei. Auf dem Dach sammelt ihr noch ein paar Items ein, bevor ihr euren Weg Richtung Osten fortsetzt. Nachdem ihr ein Stück des Heiligen Biests gefunden habt, müsst ihr erneut gegen Krauser antreten. Wenn er sich wieder aus dem Staub gemacht hat, schiebt ihr die Statue auf den Bodenschalter in der Mitte des Bereichs. Danach betätigt ihr den Hebel an der Wand und lauft durch den Tunnel nach unten. Geht auf die Tür in der Nähe des Gebäudes zu, um auf Krauser zu treffen. Öffnet die Tür mit dem Hebel und springt nach unten. Dort erledigt ihr die Droiden und lauft auf den Turm zu. Steigt die Stufen und die Leiter hinauf, um das zweite Stück des Heiligen Biests auf dem Holzvorsprung ganz oben zu finden. Danach müsst ihr wieder eure Reflexe unter Beweis stellen und gegen Krauser kämpfen. Wie gewohnt müsst ihr den gesamten Kampf über häufig ausweichen. Ganz mutige Spieler können ihn auch mit dem Messer angreifen. Nach seinem Ableben schnappt ihr euch das letzte Stück des Heiligen Biests und eilt zu dem rot markierten Punkt auf der Karte. Dort benutzt ihr die drei Stücke und verschwindet durch die Tür.

5-4 Helikopter-Action

Nachdem euch der Heli einen Großteil der Arbeit abgenommen hat, lauft ihr den Weg bis zum nächsten Geschützturm entlang. Geht wenige Schritte zurück und sucht euch ein sicheres Plätzchen, während der Helikopter die Gegner ins Jenseits schickt. Auf diese Weise arbeitet ihr euch durch die Gegnerhorden. Betretet das Gebäude am Ende des Wegs, indem ihr die Tür öffnet (Karte!). Verlasst das Gebäude nun wieder und klettert an der Leiter gegenüber nach oben, um den Gegner von dort ungehindert auszuschalten. Lauft jetzt den Weg im Osten hinauf, um an dem Seil ganz oben zu der Plattform mit dem Typen mit der Chaingun zu rutschen. Dort lasst ihr euch eine Ebene tiefer fallen und benutzt den Schalter, bevor ihr weiter unten durch das Tor schreitet. Rennt nach links in den Tunnel, klettert nach oben und kümmert euch im sicheren Gang um die Gegner, die euch von vorne und hinten attackieren. Bleibt in Deckung, wenn euch der Pilot dazu auffordert. Nachdem er euch einige Gegner vom Hals geschafft hat, geht ihr wieder nach unten und lauft Richtung Tor. Wartet, bis euer Pilot die Gegend gesäubert hat, bevor ihr über die Stege zu den beiden Schaltern oberhalb der Tür geht und diese umlegt.

5-4 Zellentrakt, Innenhof

Nach der Zwischensequenz setzt ihr euren Weg nach Westen fort. Bei der Leiter klettert ihr nach unten und haltet euch fortan westwärts. Ihr landet in einem Zellentrakt, wo ihr von einem Gegner attackiert werdet. Mit der Thermosicht macht ihr die Parasiten in seinem Körper gezielt unschädlich. Anschließend lauft ihr in den Gang, von dem aus ihr attackiert wurdet, und klettert an dessen Ende seitlich die kaputten Treppe hinauf. Im nächsten Bereich schnappt ihr euch ebenfalls zuerst die Items, bevor ihr euch vorsichtig zu der Ecke vor den Stufen herantastet. Schaltet die beiden mit Armbrüsten bewaffneten Gegner mit dem Gewehr aus. Wenn weitere Feinde auf euch zustürmen, rennt ihr zum Eingang dieses Bereichs zurück. Euren Verfolgern verpasst ihr am besten im schmalen Gang ein bleiernes Gesichtspeeling. Wenig später macht sich ein Chaingunner auf die Suche nach euch. Ballert auf das Fass oberhalb der Stufen, um ihn auszuschalten, oder greift zur Schrotflinte. Danach kümmert ihr euch mit dem Gewehr um die Gegner in der Ferne und geht die Stufen hinauf. Lockt die Feinde auf dem Platz in die Nähe roter Fässer, um sie möglichst schnell zu eliminieren. Begebt euch in die südöstliche Ecke des Bereichs und klettert die Leiter hinauf. Ihr landet in einem Raum, in dem ihr einen Schalter betätigt. Nach der Zwischensequenz stürmen zahlreiche Angreifer auf euch zu – benutzt wiederum die Fässer und zieht euch dann nach oben in den südwestlichen Kontrollraum zurück. Erledigt eure Verfolger, wenn sie die Leiter hochklettern wollen. Nach dem Gemetzel durchsucht ihr die Überbleibsel eurer Angreifer, um eine Schlüsselkarte zu finden, die ihr im nordöstlichen Kontrollraum einsetzt. Danach begebt ihr euch in den südöstlichen Kontrollraum zurück, betätigt den Schalter und lauft über die Stege zu dem anderen Gebäude, wo ihr den anderen Schalter für das Tor im Norden findet. Durch diese Tür gelangt ihr in einen Keller, wo ihr von zwei Gegnern mit Schilden erwartet werdet. Zurück an der frischen Luft, stoßt ihr auf einen Händler. Durch die kleine Tür geht's weiter. Lasst Ashley oberhalb der Stufen warten, während ihr unten die Gegner in den schmalen Gängen bekämpft. Durch die kleine Metalltür kommt ihr in das Labor im Norden, wo ihr Munition einsammeln könnt, die ihr für den letzten Bosskampf gut gebrauchen könnt. Kehrt dann in die engen Gänge zurück und geht durch die Tür im Süden, um auch dieses Kapitel erfolgreich abzuschließen.

Kapitel 6: Finale

6-1 Vorbereitungen

Lauft durch die Gänge, sammelt die Items ein und betreibt ein letztes Mal Handel. Verprasst eure gesamten Ersparnisse – mit Geld könnt ihr den Endkampf nicht gewinnen! Danach lauft ihr die Stufen hinab.

Bosskampf: Saddler

Seid während des gesamten Kampfes darauf gefasst, den Attacken des Gegners auszuweichen. Haltet eure Augen nach Items offen, die in dem Bereich verteilt sind. Lockt den Bossgegner zuerst neben das rote Fass in eurer Nähe und bringt es zum Explodieren. Sobald das Ungetüm in die Knie geht, springt ihr darauf und blendet sein Auge. Überquert den Steg im Süden, drückt dabei rechtzeitig die angezeigte Tastenkombination, um nicht in die Tiefe zu stürzen, und lockt Saddler zum nächsten Fass. Bearbeitet sein Auge erneut, sobald er wieder auf dem Boden liegt. Jetzt müsst ihr Granaten oder starke Waffen benutzen, um Saddler in die Knie zu zwingen. Zielt immer auf die Augen an den Knien und Tentakeln. Außerdem könnt ihr die beiden Kransteuerungen benutzen, um Saddler zu Boden zu befördern. Benutzt die Schalter auf den kleinen Plattformen, wenn der Endboss in eurer Nähe ist, und klettert dann wieder nach unten, um sein Auge zu behandeln. Nach einiger Zeit wirft euch die charmante Ada einen Raketenwerfer zu. Schnappt euch das gute Stück, zwingt Saddler ein letztes Mal mit normalen Waffen in die Knie und feuert die Rakete auf ihn, wenn er am Boden liegt.

6-1 Flucht von der Insel

Mit dem Lift fahrt ihr zu Ashley. Rennt mit ihr durch die schmalen Gänge, bis ihr beim Jet-Ski ankommt. Brecht die Zwischensequenzen ab, da die Zeit währenddessen weiterläuft. Rast auf dem Jet-Ski durch die Höhlen und weicht den Hindernissen wie Wänden und herabfallenden Felsen aus. Drückt den Analogstick nach oben, um mehr Gas zu geben. Wenn ihr das Licht am Ende des Tunnels erkennt, trennen euch nur noch wenige Sekunden vom Abspann.

SADDLER Benutzt die Schalter, um Saddler auf den Boden zu befördern. Dann habt ihr die Möglichkeit, sein Auge zu bearbeiten.

Super Mario 64 DS

Mit dieser Komplettlösung werden Yoshi, Mario, Luigi und Wario nur noch Sterne sehen **und den Ausblick vom Schlossdach genießen!**

In *Super Mario 64 DS* gibt es ganze 150 Sterne zu finden – das sind dreißig mehr als in der N64-Version. Aber keine Panik: Wir begleiten euch auf eurem Weg durch das Schloss der Prinzessin und decken jeden Funkelstein auf! Darüber hinaus liefern wir Hinweise, wie ihr eure Kollegen befreit und Erzrivale Bowser vertreibt. Im ersten Teil füllen wir eurer Sternenkonto auf 82 Himmelskörper auf. Let's-a-go!

DIE LEVEL-STERNE

Bomb-Ombs Bombenberg

Stern 1

Erklimmt den Gipfel des Berges, weicht den Kugeln aus und besiegt König Bomb-Omb, indem ihr mit Yoshis Zunge drei der kleinen Bomben aufnehmt und sie auf den Koloss feuert. Als Trophäe winkt ein Stern.

Stern 2

Sammelt Marios Kappe auf (schaut dazu auf die Karte) und fordert den Riesen-Koopa zu einem Wettrennen zur Bergspitze heraus. Weicht den Kugeln aus und nutzt euren Weitsprung. Sobald ihr oben am Zielfähnchen angekommen seid, erwartet euch ein Stern.

Stern 3

Die Silbersterne befinden sich auf einem Baum am Levelstart, am Schwanz des herumtollenden Kettenhundes, bei drei Gumbas bei den drei Holzpflöcken, in einem Blumenbeet im Süden und bei einem Gumba-Pärchen auf dem Weg zur Bergspitze.

Stern 4

Besteigt den Berg und nehmt euch die Mario-Kappe auf halber Höhe. Auf der Bergspitze lauft ihr um den Kugel-König herum, greift ihn mit A und werft ihn dreimal auf den Boden. Achtet darauf, ihn nicht von der Plattform hinunter zu werfen!

Stern 5

Hier benötigt ihr Mario und müsst zuvor den Schalterpalast besucht haben. Sprecht mit dem rosa Bomb-Omb am Levelanfang, der die Kanonen freigibt. Lauft in den Nordosten in einen pyramidenähnlichen Felsen. Zielt über die rote Münze und feuert euch auf die schwebende Insel. Holt die Flügelkappe aus dem ?-Block, steigt in die Kanone und sammelt die fünf Münzen innerhalb der Münzkreise.

Stern 6

Hier findet ihr besonders gut versteckte Münzen: unterhalb der Brücke, die den Berg vom restlichen Areal trennt; auf einem steilen Abhang auf der westlichen Seite des Berges; über einer Baumkrone auf der schwebenden Insel, die ihr mittels Kanonen erreicht.

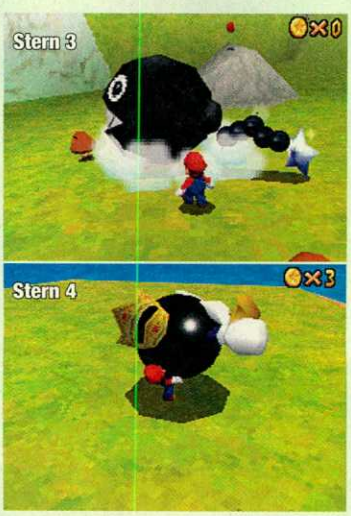
Stern 7

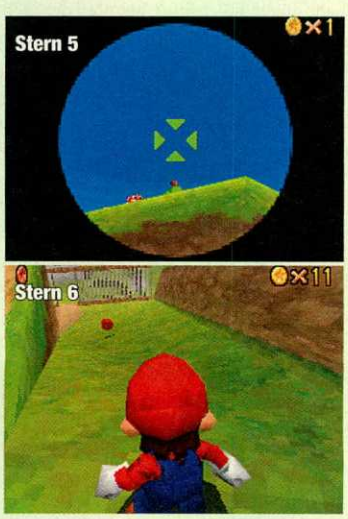
Lauft zum bissigen Kettenhund und stampft den Holzpflock, an dem er befestigt ist, in den Boden. Als Dank zerstört er das Gitter, hinter dem der Stern gefangen war.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Achtet besonders auf die Münzen, die ihr mit der Flügelkappe und Kanonenkraft von der schwebenden Insel aus erreicht. Auch in den Kisten am Levelanfang sind zahlreiche goldene Münzen zu finden.





Wummps Wuchtwall

Stern 1

Kämpft euch zum höchsten Punkt der Festung vor, wo ihr auf den mächtigen Wummps trefft. Weicht der Steinplatte aus und vollführt drei Stampfattacken auf seinem Rücken. Als Belohnung winkt ein Stern für eure Sammlung.

Stern 2

Bahnt euren Weg wieder dorthin, wo ihr Wummps besiegt habt. Dort steht ein neuer Turm, über dessen bewegliche Plattformen ihr an den Stern auf der Spitze gelangt.

Stern 3

In der südwestlichen Ecke des Levels sprecht ihr mit der rosa Bombe, welche die Kanone aktiviert. Schießt Yoshi in nördliche Richtung so ab, dass er in den Zwischenraum der Plattform mit der Fahnenstange fliegt und an der hinteren, äußeren Säule abprallt. Rutscht an der Stange hinunter und erfreut euch des Sterns, der dort sehnsüchtig auf euch wartet.

Stern 4

Besonders versteckte Münzen findet ihr hier: Besorgt euch Marios Kappe und auf geht's zur Münze in der nordöstlichen Ecke der Welt! Am Levelbeginn über dem zweiten stampfenden Steinblock befindet sich eine weitere Münze. Springt auf den grimmigen Genossen und lasst euch nach oben befördern. Auf der Spitze der Festung schlagt ihr als Mario zweimal gegen das Brett. Der Steg führt zu den zwei letzten Münzen auf schwebenden Inseln.

Stern 5

Klettert am Start auf den westlichen Baum. Haltet euch mit A an der aufgescheuchten Eule fest und lasst euch auf der schwebenden Plattform mit dem Käfig fallen. Achtet auf Marios Schatten und lasst im richtigen Moment los!

Stern 6

Auf geht's zur Kanone! Zielt in östliche Richtung auf die Ecke der hinteren der beiden Wände, die durch die rotierende Brücke miteinander verbunden werden. Nehmt den kleinen Umweg über die große Rampe und schnappt euch das Sternlein von oben.

Stern 7

Den Schalter findet ihr in der Nähe des Starts, dort, wo sich ein Gumba mit Marios Kappe aufhält. Zertrümmert den Block zwischen den zwei Wänden, betätigt den Bodenschalter und folgt dem Parcours bis zum Stern.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Vergesst den blauen Schalter in der Nähe der Kanone nicht! Auch die Piranha-Pflanzen hinterlassen jeweils eine blaue Münze. Zerstampft auch die Wummps auf dem Weg zur Spitze.

Piratenbucht Panik

Stern 1

Schwimmt zum Schiffswrack am Grund des Sees, lockt den Aal heraus und taucht durch die Öffnung ins Innere. Im Bug des Bootes befindet sich eine Schatztruhe, die ihr von vorne öffnet, um das Wasser entweichen zu lassen. Durch Hüpfeinlagen erreicht ihr die !-Box im Heck mit dem Stern darin.

Stern 2

Im tiefen Becken lauert ein Aal. Wenn ihr euch ihm nähert, schwimmt er heraus. Folgt ihm und schnappt den Stern an der Schwanzspitze.

Stern 3

Schwimmt durch die Höhle auf der westlichen Seite des tiefen Beckens und geht durch die Höhle mit den stürzenden Säulen. Am Ende wartet ein Schatztruhen-Rätsel. Die Reihenfolge: hinten, links, rechts, vorne.

Stern 4

Sprecht mit der rosa Bombe auf der östlichen Seite. Geht zum Levelanfang ins seichte Gewässer und hüpft in die Kanone im eckigen Pyramiden-Stein. Zielt nördlich der Wand entlang und genau über die linken der beiden spitzen Felsen. Hüpft von dort aus auf den kleinen Vorsprung an der Felswand und kassiert den funkelnden Himmelskörper ein.

Stern 5

Besonders gut versteckte Münzen findet ihr an folgenden Orten: Drei Münzen befinden sich in Muscheln im seichteren Wasser, eine in einer Muschel im tiefen Wasser. Schwimmt nahe heran, damit sie ihre Schalen öffnen und stibitzt den wertvollen Inhalt. Auf einem spitzen Felsen, der von der Plattform mit einem rosa Bomb-Omb zu erreichen ist, werdet ihr ebenfalls fündig.

Stern 6

Ihr benötigt Luigi. In der Grotte mit dem Schatztruhen-Rätsel macht ihr euch über einen ?-Block unsichtbar. Spurtet dann über den Bodenschalter am westlichen Rand und rast durch die Gitter, wo ihr den Stern befreit.

Stern 7

Hier braucht ihr Warios Kräfte. Schnappt euch die Blume aus der ?-Box auf einer der Plattformen in Richtung Schiff. Als Metall-Wario sinkt ihr langsam in das tiefe Becken hinab, in dessen Zentrum ihr den leuchtenden Stern trotz Gegenströmung aufnehmt.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!

In einer roten Box am Start findet ihr einen Koopa-Panzer. Rennt zum blauen Schalter und stampft ihn ein. Schnappt euch den Koopa-Panzer und surft den Münzen entgegen.

Bibberberg Bob

Stern 1

Springt in den Kamin des kleinen Schuppens und rutscht die Eisbahn hinunter. Achtet am Schluss auf den schmalen Steg und kassiert den Stern hinter der Ziellinie ein.

Stern 2

Mit Mario (Kappe am Fuß des Berges) hüpft ihr auf den Kamin der Baracke und von dort aus auf den höher liegenden Felsen. Dort watschelt ein Baby-Pinguin herum, den ihr zu seiner Mutter am Fuße des Berges bringt. Timing ist bei den Schneeball werfenden Schneemännern auf der Brücke gefragt!

Stern 3

Auf in den Kamin! Lauft auf die Rutsche und drückt für maximalen Speed nach vorne. Werdet nicht nervös, wenn der Pinguin aufholt, und heimst die funkelnde Siegprämie ein!

Stern 4

Besonders gut versteckte Münzen:
Schluckt mit Yoshi das Feuer oberhalb der Baracke und schmelzt den Eisblock. Ebenso verhält es sich mit der eingefrorenen Münze unterhalb der schneebedeckten Rutschbrücke am Levelanfang. Fahrt mit der Gondel nach oben!

Stern 5

Von oberhalb des Kamins geht's zwei Ebenen hinab zu einer kleinen Erhöhung, auf der eine Schneekugel liegt. Sprecht mit ihr und rollt mit geringem Abstand vor ihr her bis zum Kopf. Wenn beide Kugeln verbunden sind, winkt als Dank ein Stern.

Stern 6

Fahrt mit Mario mit der Gondel. Springt auf die Insel und sprecht mit der Bombe, die euch weiter unten die Kanone präpariert. Zielt über den Baum in der nordöstlichen Ecke. Folgt dem schmalen Weg und vollführt einen Weitsprung. Springt an der Felswand im Norden ab und hüpft nach oben. Von der Kante springt ihr mit einem Rückwärtssalto an die Steilwand und drückt euch erneut von der Wand ab. Auf rutschigem Eis befindet sich der Stern.

Stern 7

Wario ist an der Reihe! Fahrt mit der Gondel und springt auf die kleine Insel mit der rosa Bombe. Aktiviert den Schalter und hüpft von der Plattform in Richtung Teich vor der Hütte. Eine Windböe rettet euch über den Abgrund. Über dem Teich führt ihr mit dem dicken Wario eine Stampfattacke aus.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!
Auf der Pinguin-Rutsche sind knapp 80 Münzen zu sammeln! Die restlichen Münzen liegen im verschneiten Level verstreut.

Big Boos Burg

Stern 1

Mit Mario durchsucht ihr jeden Raum des Erdgeschosses, den ihr über die Eingangshalle erreicht. Stampft jeden Geist in den Boden. Lockt die Geister aus dem Gemälde, indem ihr ihnen den Rücken zukehrt! Den Stern gibt's nach einem Stampf-Kampf mit Big Boo in der Eingangshalle.

Stern 2

Lauft vom Startpunkt links in das kleinere Haus und bahnt euch euren Weg zum Karussell. Lockt aus einem Bild fünf Gespenster heraus und zerstampft sie, bis Big Boo erscheint. Drei Stampfattacken, und ein Stern erscheint.

Stern 3

Im ersten Stock geht's durch die obere der beiden westlichen Türen. Ihr gelangt in die Bibliothek. Dem Gang folgt ihr und drückt an dessen Ende drei Bücher in der Reihenfolge „Mitte, rechts, links" in die Wand.

Stern 4

Besonders gut versteckte Münzen:
Erdgeschoss: hinter dem gefräßigen Piano; 1. Etage: Mit Mario gelangt ihr über den südöstlichsten Raum auf einen Balkon mit einer ?-Box, die ihn zum Ballon macht. Sammelt die Münze an der Decke ein.

Stern 5

Macht mit Mario einen Ausflug in den östlichen Raum des ersten Stockwerks. Von der hölzernen Plattform in der Ecke erreicht ihr mit einem Rückwärtssalto die zweite Etage. Verlasst diese über die Tür und zerstampft Big Boo. Den Stern gibt's nach einem Ballonflug.

Stern 6

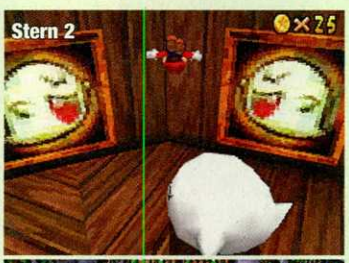
Luigis Einsatz! Die grüne Kappe ist im Raum, den ihr über den Hintereingang der Villa erreicht. Geht in den östlichen Raum des ersten Obergeschosses, schlagt die ?-Box ein und Luigi wird unsichtbar. Macht einen Rückwärtssalto ins zweite Stockwerk und lauft dann ins Geisterbild! Wenn ihr sichtbar seid, umkreist ihr das Auge, das einen Stern preisgibt.

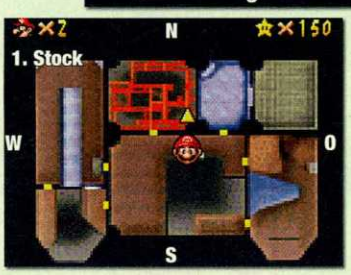
Stern 7

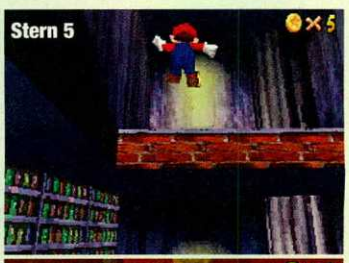
Hier kommt Wario! Lauft mit ihm in den Schuppen und fahrt nach unten. Dort ist ein schwarzer Steinblock, den ihr zerschlagt. Fischt Marios Kappe aus dem Wasser und betätigt den Schalter. In Windeseile erreicht ihr mit ein paar Weitsprüngen den Stern.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!
Besucht das Geisterhaus erst ab dem zweiten Stern, damit ihr Zugang zu den Obergeschossen habt. Die kleinen Geister und die Glupschaugen tragen blaue Münzen bei sich.







Grüne Giftgrotte

Stern 1

Nehmt an der Gabelung die linke Route und macht einen Weitsprung über den Abgrund. Haltet euch im nächsten Raum rechts, weicht den Felsen aus und fahrt mit dem Aufzug zu Nessie im See. Schwimmt zu ihr und stampft auf ihren Rücken. Über ihren Hals gelangt ihr an die Wario-Kappe, die euch die Steinkugel mit dem Stern im Zentrum zerstören lässt.

Stern 2

Nehmt den rechten Weg, der in den Raum mit allen roten Münzen führt. Steigt die Treppe hinauf und navigiert die Platte, um die Steinblöcke zu zerschlagen. Über die lila Stange geht es nach oben zu den restlichen Münzen.

Stern 3

Nehmt dem Gumba die Wario-Kappe weg und kehrt zum Aufzug zum Nessie-See zurück. Zerschlagt die ?-Box und verwandelt euch zu Metall-Wario. Rast am seitlichen Grund entlang und betätigt den !-Bodenschalter. Eine Tür öffnet sich und der Stern gehört nach zwei Weitsprüngen euch.

Stern 4

Mario ist dran! Marschiert über den rechten Weg in den Raum mit den roten Münzen. Öffnet die Holztür und springt in das Labyrinth mit den giftigen Dämpfen. Geradeaus findet ihr eine rote Box, deren Inhalt Mario in einen Ballon verwandelt. Gleitet weiter und hinter dem blauen Schalter südwestlich, wo ihr noch einmal einen roten ?-Block einschlagt. Ihr erreicht einen Pfad mit der Tür zum Sternaufzug.

Stern 5

Geht mit Mario in den giftigen Nebel! Nehmt diesmal den südlichen Ausgang und folgt dem Gang zum Aufzug. Springt oben mit einem Rückwärtssalto an das Gitter, an dem ihr euch mit gehaltener B-Taste zum Stern hangelt.

Stern 6

Wario! Nehmt dem Gumba die gelbe Kappe weg und lauft vom Start den linken Weg zum Raum mit den Kugeln. Durch mehrmaliges Drücken der A-Taste zerschlagt ihr drei Steine.

Stern 7

Geht mit Wario rechts entlang. In einer Ecke am Boden ist ein Steinblock, den ihr zertrümmert. Stehlt die Luigi-Kappe, betretet den Schalter, rennt die Treppe hinauf auf die Plattform. Mit einem Weitsprung erreicht ihr den Stern.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Als unsichtbarer Luigi schnappt ihr euch im Nebel den Super-Pilz in der Nähe des blauen Schalters, tretet auf den blauen Schalter und sammelt die Münzen als Riese ein.

Lava Lagune

Info: Marios Alleingang!

Stern 1

Haltet euch westlich, bis ihr die Plattform mit dem teuflischen Big Bully erreicht. Mit gut getimten, schnellen Schlägen landet die Kugel in der Lava und hinterlässt einen Stern. Den holt ihr mit ein paar Sprüngen von einer Plattform.

Stern 2

Kehrt zur Plattform mit dem großen Bully zurück und springt im Norden auf das fahrende Gitter, das euch zu einer rechteckigen Insel mit drei Bullys transportiert. Mit schnellen Fäusten schubst ihr die drei Kugeln in die Lava; dann erscheint ein großer, noch wilderer Bully. Weicht ihm aus und schlagt rechtzeitig zu, um auch ihn das Magmameer zu befördern. Dann werdet ihr für euren Kampfgeist mit einem glitzernden Stern belohnt.

Stern 3

Im Süden befindet sich ein Schiebespiel mit einem Bild von Bowser. Achtet auf die Lücken und sammelt nach und nach alle acht roten Münzen ein. Der Stern erscheint glücklicherweise gleich in de Nähe.

Stern 4

Auf geht's zur nördlichsten Insel der Karte mit zwei Bullys darauf. Springt auf das Gitter, weicht den Lava-Geysiren aus und hüpft so auf dem Baumstamm, dass er sich gen Süden zum Stern bewegt.

Stern 5

Hüpft auf die sich drehende Plattform im Zentrum. Sobald sie still steht, springt ihr auf den Vulkan und lasst euch in den Krater fallen. Im Vulkan folgt ihr dem Weg an der Wand entlang. Achtet auf die Falle kurz vor Schluss, wenn ein Wandabschnitt auf den Pfad kippt.

Stern 6

Stürzt euch in den Vulkan und wählt die andere Richtung. Steigt auf die grün-weiß karierte Plattform, fahrt nach oben, wechselt den Untersatz und springt auf die Stange, die ihr hinaufklettert. Nach ein paar Sprungeinlagen erreicht ihr euren Schatz.

Stern 7

In der !-Box nördlich vom Levelanfang ist ein Koopa-Panzer, mit dem ihr im Lavasee die fünf Silbersterne einsammelt. Justiert die Kamera für optimale Sicht und stoßt an keine Wand.

Stern 8

Sammle 100 Münzen!

Wenn Bowser beim Schiebespiel richtig zusammengesetzt wird, erscheinen zahlreiche Münzen. Mit dem Surfboard sind auch noch Taler aufzusammeln. Blaue Münzen gibt's von den Augen, die ihr einige Male umkreist.

Wobiwaba Wüste

Stern 1

Rennt die Dünen am Start hinauf, um die erste Säule zu erreichen. Lauft hinauf und springt hoch, wenn sich der Geier über euch befindet. Für den weggeschleuderten Stern nehmt ihr einen Umweg über die Passage mit den hohlen Metallquadern im Treibsand.

Stern 2

Hier ist Mario am Start! Geht zum überdachten Tempel Nordosten und landet mit einem Dreisprung auf dem Dach. Nehmt euch die Feder aus der ?-Box, macht einen Dreisprung und fliegt in Richtung Pyramidenspitze!

Stern 3

Mit Mario segelt ihr vom Tempel zum Eingang der Pyramide und betretet sie. Springt und hangelt euch bis nach ganz oben. Vor der großen Rolle verbergt ihr euch in einer Nische.

Stern 4

Steigt die erste Säule hinauf und stattet euch mit der Flügelkappe aus. Segelt vom Tempeldach zur zweiten Säule. Achtet auf euren Schatten und stampft oben auf. Mit einem Dreisprung aus dem Stand fliegt ihr zu den Säulen 3 und 4, um dann auf dem Pyramidendach zu landen. Springt in die neue Öffnung und steigt in den Kasten. Dort erwarten euch zwei böse Händchen. Während ihr der angreifenden Hand ausweicht, schlagt ihr der anderen ins Auge. Nach jeweils drei Treffern geben sie einen Stern frei.

Stern 5

Hier ist Wario am Zug! Macht euch in den Nordwesten zu den kippenden Würfeln auf. Mit Weitsprüngen gelangt ihr zu einem schwarzen Block. Zerschlagt ihn, aktiviert den Bodenschalter und lauft an den Rand hinter dem roten ?-Block. Ihr werdet ganz in die Nähe des Sterns teleportiert.

Stern 6

Mario, flieg! Mit der Flügelkappe geht's zum Pyramideneingang. Klettert nach ganz oben (siehe Stern 1) und sammelt die Silbersterne, indem ihr euch von Plattform zu Plattform und schließlich in die Sandrinne fallen lasst.

Stern 7

Besonders gut versteckte Münzen sind hier zu sammeln: Dreht euch bei Levelbeginn um und lauft in den Südenosten, bis ihr eine Münze findet. Mit Marios Flügelkappe gelangt ihr zu den vier Münzen in der Nähe der Säulen. In einer roten Box im Tempel wartet eine Münze.

Stern 8

Ein Besuch in der Pyramide lohnt sich – allein wegen des blauen Schalters gleich am Eingang! Viele Münzen erhaltet ihr von den Gegnern.

AUFGABEN IM SCHLOSS

Befreie Mario – Gumbas Schlacht
AB 8 STERNEN

Hinter Toads Spielzimmer

Macht euch sofort in Richtung Norden auf, klettert über die Weinranke auf die ringförmige Plattform und überquert die Brücke. Springt in das Loch. Rennt Gumboss im Kreis hinterher, schnappt euch ein Mitglied seines Gefolges mit der Zunge und feuert das Steinpilzgeschoss gegen den Rücken des Königs. Nach jedem Treffer schützt er sich mit mehr Gumbas und wird schneller. Schnappt euch einen Gumba und schleudert ihn im Sprung über seinen Schutzwall! Wenn ihr ihn dreimal trefft, verliert er Marios Schlüssel.

Befreie Luigi – Big Boos Schlacht
NACH DEM ERSTEN STERN IM GEISTERHAUS

Hierzu müsst ihr den ersten Stern im Geisterhaus erspielt haben. Steigt die Treppe im Foyer hinauf und geht durch die östliche Tür. Vom Holzpodest aus vollführt ihr einen Rückwärtssalto ins zweite Geschoss, wo ihr auf Luigis Bild trefft. Springt hinein.

Die volle Lautstärke der Lautsprecher ist wichtig! Lauft immer in die Tür, von der aus das Lachen zu hören ist: rechts, links, rechts, links. Am Ende lauert Big Boo in einem verspiegelten Saal. Der Schatten verrät, wo er ist. Nehmt Anlauf und drückt A, um euch von hinten dreimal gegen ihn zu stürzen.

Schalterpalast
MARIO BEFREIT

In der Eingangshalle des Schlosses stellt ihr euch auf das Sonnensymbol in der Mitte. Wechselt mit X in die Blickperspektive und schaut ganz nach oben ins Licht – schon befindet ihr euch im Schalterpalast! Stürzt auf den Turm und springt auf den roten Schalter. Von nun an könnt ihr die roten ?-Blöcke nutzen!

Besiege Bowser 1 – Bowsers Schattenwelt
AB 12 STERNEN

Sternentür in der Eingangshalle

Als Mario krallt ihr euch die Powerblume aus der Box am Anfang und schwebt zu einer höheren Ebene! Bleibt auf der ersten blauen Wippe auf der euch zugewandten Seite stehen, damit die andere Seite ein Stück nach oben schwingt. Ihr erreicht die zweite Plattform problemlos.

Lauft in Kreisbahnen um Bowser herum. Er springt, um euch beim Aufprall bewegungsunfähig zu machen. Hüpft kurz in die Luft, wenn er sich wieder auf den Boden stürzt. So entgeht ihr der Bodenwelle. Nehmt Abstand, wenn er Feuer spuckt. Packt die Echse am Schwanz, rotiert und schleudert sie gegen eine Dornenbombe.

Besiege Bowser 2 – Bowsers Lavasee
AB 30 STERNEN

Der Level befindet sich hinter der Sternentür im Untergeschoss. Dazu muss aber der erste Stern in Level 9 ergattert werden.

Achtet auf die Plattformen, die in der Lava versinken. Rennt los, wenn die Platten ganz frei sind. In der Mitte geht es eine steile, dreieckige Rampe hinauf. Wenn ihr auf der anderen Seite herunterrutscht, springt ihr ab und haltet B gedrückt, um euch am Gitter festzuhalten. Bowser stampft auf die Arena, die sich dann stark in eine Richtung neigt. Versucht durch Sprünge dem Rutschen entgegenzuwirken. Lauft um Bowser herum, packt ihn am Schwanz und schleudert ihn. Zielt auf eine Dornenbombe.

Befreie Wario – Der König lässt bitten
AB 30 STERNEN + BOWSER 2 BESIEGT

Geht als Luigi in der ersten Etage rechts in das erste Zimmer mit dem Spiegel und den drei Pflanzen. Springt eine Blume an und Luigi wird unsichtbar. Ihr lauft durch den Spiegel und springt in Warios Bild.

Weicht dem Angriff der Eiskugel aus und lasst sie zur Kante der Arena rutschen. Nehmt Anlauf und drückt A, um König Schüttelfrost herunterzuwerfen. Achtung: Mit jedem Treffer verkleinert er die Arena. Nach zwei Treffern versetzt ihr ihm mit zwei Hechtsprüngen hintereinander den finalen Stoß.

FLUGSTUNDE Pfeffert die Echse gegen die dornigen Bomben.

GEHEIME STERNE IM SCHLOSS

Peachs Rutschbahn 1, 2

In Peachs Zimmer hüpft ihr in eines der beiden Mosaik-Fenster der Prinzessin. Rutscht vorsichtig hinunter und sammelt an der Ziellinie einen weiteren Schloss-Stern ein.

Wenn ihr die Rutschpartie in weniger als 21 Sekunden schafft, winkt ein zweiter Stern. Dazu ist aber Vollgas gefragt: Nehmt die Kurven eng und drückt drückt nach vorne!

Im Glanz der Sonne 3

In Toads Minispielzimmer hängt ein Bild von einer Insel. Hüpft hinein und sammelt alle fünf Silbersterne ein. Ein gut versteckter Stern ist in einer kleinen Höhle auf der Rückseite des Berges zu finden.

Verstecktes Aquarium 4

In der Nähe des Gemäldes, über das ihr in den dritten Level gelangt, seht ihr zwei Löcher in der Wand. Eines führt in einen kleinen Tauchlevel, in dem acht rote Münzen zu finden sind. Im anderen ist ein Lebenspilz.

Schalterpalast 5

Schaut im Schloss-Foyer vom Sonnensymbol mit der X-Taste ins Licht. Den Stern holt ihr, indem ihr ganz sanft geradeaus zu den ersten beiden roten Münzen fliegt und dann gegen den Uhrzeigersinn die anderen anpeilt.

Geisterjagd 6

Geisterjagd im kleinen Garten ist angesagt! Stampft am besten mit Mario die acht Quälgeister mit den roten Münzen in den Boden und ein Stern erscheint!

Das geheime Fort 7

Im Geistergarten findet ihr unter einem roten Steinblock den Zugang zu einer geheimen Welt. Sammelt dort alle fünf Silbersterne. Zerschlagt Kisten, plättet Gumbas und holt euch den Stern ganz oben auf dem Gitter, den ihr am besten über die Stange im Zentrum erreicht.

Big Boos Schlacht 8, 9

Hier lauern besonders gut versteckte rote Münzen: Mit Mario (oder seiner Kappe im ersten Raum) betretet ihr den dritten Raum mit der ?-Box. Als Ballon schwebt ihr zur Münze in einer der Ecken. Nehmt im vierten Raum Warios Kappe, um im fünften Raum den schwarzen Quader zu zerschlagen, aus dem ein Stern entspringt.

Den zweiten Stern verdient sich Luigi. Nehmt im dritten Raum die ?-Box und ihr werdet unsichtbar. Im vierten Raum springt ihr gleich auf die linke Plattform, rast im fünften Raum über die Brücke und hechtet ins Geisterbild.

Gumbas Schlacht 10, 11

Bahnt euch als Mario den Weg zum Holzkäfig. Steigt auf den Schalter und eilt in den Holzkäfig. Mit einigen gut getimten Wandsprüngen seid ihr flugs oben.

Besonders gut versteckte rote Münzen für einen weiteren Stern gibt es hier: Betretet den Level als Wario. Geht geradeaus, hüpft über die kleinen, fahrenden Plattformen und zerschlagt den schwarzen Steinblock. Über eine Weinrebe erreicht ihr eine ringförmige Plattform mit einer Münze darauf. Öffnet mit Mario die rote ?-Box und fliegt zum riesigen Baumstamm. Nehmt die Luigi-Kappe eine Etage tiefer und hüpft zur ?-Box. Rennt dorthin zurück, wo ihr Luigis Kappe gefunden habt, und mit einem Rückwärtssalto geht's unsichtbar durch das Gitter, wo euch der Stern empfängt.

Bowsers Schattenwelt 12, 13

Berührt den Sternschalter am Ende des Levels, springt schnell zum nächstgelegenen schwankenden Brett und stellt es so ein, dass ihr die Plattformen oberhalb der Bretter erreicht.

Für den zweiten Stern ist Marios Einsatz gefragt, um die roten Münzen aufzusammeln. An besonders gut versteckte Münzen gelangt ihr so: Gleich am Levelstart verwandelt ihr euch mittels Zauberblume in einen Ballon und sammelt die im Nichts schwebende Münze hinter euch ein. Oberhalb der schwankenden Bretter liegt eine Münze, sowie auf dem schmalen Rand neben den Wippen.

Erster Toad 14

Der Pilzkopf beim Eingang zur sechsten Welt hat freundlicherweise einen Stern bei sich.

Bowsers Lavasee 15, 16

Besonders gut versteckte rote Münzen sind hier platziert: Sobald ihr die erste Stange hinaufgeklettert seid, stellt ihr euch im Käfig kurz auf die nach oben fahrende Plattform, geht aber schnell wieder hinunter, um euch durch den Fahrstuhlschacht nach unten fallen zu lassen. Im Käfig heimst ihr eine Münze in einer der hinteren Ecken ein. Am Ende der zweiten Ebene wartet ein federnder Aufstieg. Auf halber Höhe wartet ihr, bis die Konstruktion maximal gespannt ist, und sammelt die Münze ein. Den Stern gibt's nach zwei Wandsprüngen kurz vor Schluss an der zweiten auf- und absinkenden Stange.

Kurz vor der Röhre habt ihr die Möglichkeit, einen weiteren Stern zu ergattern. An der zweiten Stange gelangt ihr mittels Wandsprung auf eine höhere Ebene. Dort betretet ihr den Sternenschalter und rennt hüpfend über die metallenen Platten zurück, wenn die Lava zurückfließt.

Der König lässt bitten 17, 18

Rutscht die Bahn hinunter, hüpft über die wackeligen Podeste, nehmt Warios Kappe auf und fahrt mit dem Gitter auf die nächste Eisinsel. Mit der ?-Box macht ihr Wario zum Metallmann und überquert den schmalen, windigen Pfad. In einem schwarzen Quader befindet sich der erste Stern.

Besonders gut versteckte rote Münzen sind hier: Wenn ihr zu Beginn mit dem Gitter auf die Insel mit dem ?-Block fahrt, stellt euch genau mittig an die Kante. Springt nach vorn und sammelt die zentral schwebende Münze auf. Auf dem Berg mit dem roten X auf der Karte findet ihr weiter oben einen ?-Block, den ihr mit Luigi anschlagt. Ihr werdet unsichtbar und passiert das Gitter am Fuße dieses Berges. Außerdem befindet sich dort auch die Mario-Kappe. Setzt sie auf und klettert ein paar Blöcke zum ?-Block hinauf. Als Ballon fliegt ihr in auf die abgelegene runde Plattform, wo die einsame Münze liegt.

Auch online unter www.N-ZONE.de

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? ____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsolen willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Hab ich	Will ich	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance (SP)	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Nintendo DS	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PlayStation Portable (PSP)	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1= sehr gut, 6= ungenügend)

Text: Schulnote: _____
Layout: Schulnote: _____
Titelseite: Schulnote: _____
Gesamtnote: Schulnote: _____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube

_____
_____
_____

GBA/GBA SP

_____
_____
_____

5. Welches GameCube-*Resident Evil* ist für dich das Beste?

Resident Evil ❑
Resident Evil Zero ❑
Resident Evil 4 ❑

6. Hast du vor *Resident Evil 4* schon einen Teil der Serie gespielt?

Ja ❑
Nein ❑

7. Wie findest du die Grafik von *Resident Evil 4*?

Genial. Das Beste, was ich bis jetzt gesehen habe. ❑
Sehr gut ❑
Durchschnitt ❑
Schlecht ❑

8. Welche Wertung hättest du *Resident Evil 4* gegeben?

Zwischen 100 und 95 Prozent ❑
Zwischen 94 und 90 Prozent ❑
Zwischen 89 und 85 Prozent ❑
Zwischen 84 und 80 Prozent ❑
79 oder weniger Prozent ❑

9. Seit wann liest du die N-ZONE?

(Aktuelle Ausgabe = 05/2005)
Ausgabe: _____/_____

10. Ich kaufe die N-ZONE ...
... circa _____ Mal pro Jahr.

11. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	____	❑	❑	❑
Reportage GDC 2005	____	❑	❑	❑
Vorschau Legend of Zelda	____	❑	❑	❑
Vorschau Liebesgrüße aus M.	____	❑	❑	❑
Vorschau Killer 7	____	❑	❑	❑
Vorschau Geist	____	❑	❑	❑
Vorschau Need for Speed U. 2	____	❑	❑	❑
Info-Center	____	❑	❑	❑
Test Baten Kaitos	____	❑	❑	❑
Test Splinter Cell Chaos Theory	____	❑	❑	❑
Test Star Fox Assault	____	❑	❑	❑
Hardware	____	❑	❑	❑
Feedback: Nintendo DS	____	❑	❑	❑
Backstage Nintendo Teil 3	____	❑	❑	❑
Cheats & Codes	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: Resident Evil 4	____	❑	❑	❑
Komplettlösung: S. Mario 64 DS	____	❑	❑	❑
Kolumne	____	❑	❑	❑

12. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

13. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

14. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

15. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

16. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname

Telefonnummer

Straße

Wohnort

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 05 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Fabian Sluga
Redaktion: Udo Crnjak, Thomas Eder, Michael Meyer
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Sascha Dowidat,
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondenten:
Warren Harrod, Heinrich Lenhardt
Bildredaktion:
Albert Kraus (Leitung), Tobias Zellerhoff
Layout:
Lars Kromat, Florian Hannich, Wojtek Pruchnicki
Lektorat/Schlussredaktion:
Birgit Bauer, Esther Marsch, Cornelia Lutz, Heidi Schmidt, Thomas Schreiner
Textchef:
Margit Koch-Weiß (Leitung), Claudia Brose
Art Director:
Andreas Schulz
Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.
Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.
Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 340
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: dispo@computec.de
Verantwortlich im Sinne des Presserechts:
Oliver von Quadt
Anzeigenberatung:
Sven Wedig
Telefon: +49-(0)-30-85954-641
s.wedig@celebration-media.de
Wolfgang Menne
Fax: +49 - 911/28 72 - 144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de
Thorsten Szameitat
Fax: +49 - 911/28 72 - 141
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de
Anzeigendisposition/Datenanlieferung:
Fax: +49 - 911/28 72 - 114
E-Mail: dispo@computec.de
Datenübertragung:
anzeigen@computec.de

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an: CMS Media Services GmbH Disposition, Anschrift siehe oben.

VERLAG

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Oliver Menne

Produktionsleitung:
Martin Closmann (Leitung), Ralf Kutzer
Werbeabteilung
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag
Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb
Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter
Abonnement
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland: € 49,80)

Abonnementbestellung Österreich
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif, Tel.: 06246/882 - 882
Fax: 06246/882 - 5277
E-Mail: computec@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60
Druck:
RR Donnelley Europe
ul. Obroncow Modlina 11
30-733 Krakau
Polen
ISSN/Pressepost
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433 - 8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:

PC Games · PC ACTION · WIDESCREEN · Games Hardware · PLAYZONE · XBOX ZONE · Kids Zone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 2004 29.710 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA AG

N-ZONE

Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451/4906 - 700
Telefax: 0451/4906 - 770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS UND TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Atari www.atari.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Avalon Interactive www.avalon.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Bigben Interactive www.bigben-interactive.de	01908/82415	Mo.-So. 7-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Capcom www.capcom-europe.com	0190/707757	Mo.-So. 0-0 Uhr	€ 1,24/Min.
Codemasters www.codemasters.de	0190/900045	Mo.-So. 10-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Eidos Interactive www.eidos.de	0190/839582	Mo.-So. 10-22 Uhr	€ 1,86/Min.
Electronic Arts (D) www.electronic-arts.de	0190/776633	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	sfr 2,-/Min.
Konami www.konami-europe.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Nintendo www.nintendo-europe.com	0190/000000	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 1,24/Min.
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
TDK www.tdk.de	0190/706264	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubisoft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr,	€ 1,86/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	0190/151200	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	0,62/Min.

INSERENTENVERZEICHNIS

Activision	**100**
Computec Media AG	**39, 61, 65, 69, 75, 94**
Gamestore	**55**
Nintendo	**2, 99**

NACHSPIEL

SKURRILES KURZ VORM SCHLUSS!

Zukunftsvisionen

Es lebe die Revolution!

DIE KOLUMNE

Nintendos revolutionärer GameCube-Nachfolger nimmt langsam Gestalt an. Auch wenn wir Spieler immer noch im Dunkeln tappen, welche spielerische Revolution Nintendo denn meinen könnte, so wissen wir immerhin schon, dass die neue Konsole abwärtskompatibel zum GameCube sein wird. Dies gab Satoru Iwata auf der Games Developers Conference (kurz GDC) in San Francisco bekannt. Meiner Meinung nach ist dies definitiv der richtige Schritt. Man darf schließlich davon ausgehen, dass auch die PlayStation 3 abwärtskompatibel zum Vorgänger sein wird. So nimmt man der Konkurrenz den Wind aus den Segeln und kann gleichzeitig das Spieleangebot der neuen Konsole vom Start weg drastisch vergrößern. Es ist auch gut zu wissen, dass Nintendo weiterhin auf die bewährte Kooperation mit Ati und IBM setzt, welche den Grafikprozessor „Hollywood" sowie den Zentralprozessor „Broadway" zum Revolution beisteuern werden. Dieses „Dreamteam" sorgte bereits beim GameCube für konkurrenzfähige Technik zum erschwinglichen Preis. Darüber hinaus wird es sehr interessant sein, wie stark sich die Xbox 2 technisch vom Revolution unterscheidet, da sowohl Ati als auch IBM auch die Prozessoren für die nächste Microsoft-Konsole produzieren. Die meiner Meinung nach größte Überraschung von Satoru Iwata auf der GDC war aber die Aussage, dass der Revolution – genau wie der Nintendo DS – über eine fest eingebaute Wi-Fi-Fähigkeit verfügen wird und dass Nintendo daran arbeitet, dass die Spieler kostenlos (!) über das Internet zocken können. Kostenlos online spielen? Das bieten nicht einmal Sony oder Microsoft! Schade ist, dass Nintendo keine Details nannte. In der Praxis könnte das aber so aussehen, dass jeder, der zu Hause ein WLAN-Netzwerk hat, den DS oder den Revolution ohne große Umstände in das Netzwerk integrieren, den Mehrspieler-Modus in einem Spiel starten und mit Zockern auf der ganzen Welt daddeln könnte. Noch sind diese Zukunftsvisionen mit Vorsicht zu genießen, da wir noch nicht alle Informationen haben. Aber es könnte sein, dass Nintendo auf einem richtig guten Weg ist. Auch wenn noch nicht allzu viel bekannt ist, würde uns eure Meinung zu Nintendos Plänen und den ersten Details des Revolution interessieren. Schreibt doch einfach an redaktion@n-zone.de.

Und das zockt ihr!

Leser zeigen euch **ihre Sammlung.**

Schickt uns eure Sammlungen an:
redaktion@n-zone.de

Caroline Reinicke aus Ahrensfelde

Florian und Manieul Finck aus Weißenhorn

Damals in der Redaktion

Das stand **vor 5 Jahren** in der N-ZONE

In der N-ZONE 06/2000 regnete es Top-Wertungen in der Importtest-Abteilung: *Zelda: Majora's Mask*, *Perfect Dark* und *Pokémon: Gelbe Edition* heimsten Wertungen jenseits der 90-Prozent-Marke ein. Die letzte große Welle der N64-Hits wurde auf einer zweiseitigen E3-Reportage enthüllt. Damals schockte der plötzliche Sinneswandel des vormals friedlichen Eichhörnchens Conker. Außerdem wurden *Eternal Darkness*, *Dinosaur Planet* (später *Star Fox Adventures*) und *Resident Evil Zero* für das N64 angekündigt. Letztlich sind die hochwertigen Titel einige Jahre später für den GameCube erschienen.

VORSCHAU

N-ZONE 06/04 AB 04.05.2005 AM KIOSK!

N-ZONE WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Patrick Nagel

Patrick Nagel ist Senior Product Specialist bei Nintendo of Europe.

Was spielen Sie im Augenblick?
Resident Evil 4 auf dem GameCube und *Nintendogs* auf dem Nintendo DS.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Zu *Resident Evil 4* muss man nicht viel sagen – anschauen! Bei *Nintendogs* faszinieren mich die vielen Aktionsmöglichkeiten und wie viel Spaß man mit einem virtuellen Hund haben kann.

Welche drei Nintendo-Spiele sind ihre All-time-Favourites und warum?
Die *Pokémon*-Games für den Game Boy, der indizierte Bond-Ego-Shooter von Rare für das N64 und *Conker's Bad Fur Day* (N64). Alle drei Titel sind einfach klasse – ich spiele sie immer wieder. Wer sie nicht kennt, sollte sie mal ausprobieren!

Was gefällt Ihnen am GameCube am meisten?
Mir gefällt vieles am GameCube, vor allem natürlich die genial gemachten und durchdachten Games und nicht zuletzt der Controller (Wavebird) – einen besseren gibt es nicht!

Welche GameCube- und Nintendo-DS-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Ein neuer *Zelda*-Titel ist ja bereits schon in der Mache, demnach wird mein größter Wunsch bald wahr. Die *Legend of Zelda*-Serie ist einfach genial.

Mit welchem Video- oder Automaten-Game begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Mit dem *Donkey Kong*-Arcade-Automaten in einer Imbissbude.

Welche Spiele-Genres bevorzugen Sie generell und warum?
Adventure- und RPG-Games sind meine bevorzugten Genres, da ich meist völlig in deren Welten eintauche – schade nur, dass die Zeit dann so schnell vergeht.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Starcraft (N64): Das Game wird nie langweilig, weil man schlecht voraussehen kann, was als Nächstes passiert. Und natürlich *Mario Kart*.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Ich wünsche allen, die im Sommer nicht in den Urlaub fahren, viel Spaß beim Zocken – der „Nintendo-Sommer" wird heiß.

Donkey Konga 2

Noch bevor die Bongo-Trommeln richtig Staub ansetzen können, kommt der nächste Titel, der Rhythmusgefühl fordert.

8 Jahre N-ZONE

Stellt schon mal den Schampus kalt! Die N-ZONE feiert in der nächsten Ausgabe ihr achtjähriges Bestehen. Freut euch auf abgefahrene Inhalte und natürlich auf ein dickes Gewinnspiel.

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

- **VORSCHAU:** MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
- **VORSCHAU:** ADVANCE WARS DS
- **VORSCHAU:** JUMP SUPERSTARS
- **VORSCHAU:** METROID PRIME HUNTERS
- **TEST:** NINTENDOGS
- **TEST:** KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.